副島成記 ART WORKS 2010-2017

公式画集 第2弾

『ペルソナ』シリーズキャラクターデザイナー

副島成記 & P-STUDIO アートユニット

ART WORKS アートワークス 2010-2017

副島成記
& P-STUDIO アートユニット

SHIGENORI SOEJIMA & P-STUDIO ART UNIT

ART WORKS 2010-2017

本書を手にとって頂き有難うございます。

前の画集から7年、
皆様の応援のおかげで
2冊目の画集を出すことができました。

お楽しみ頂ければ幸いです。

2018年 3月 細島城記



CONTENTS

ATLUS GAME ART WORKS 4

キャサリン 6
ペルソナ3 ポータブル 28
ペルソナ3 92
ペルソナ4 36
ペルソナ4 ザ・ゴールデン 54
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 62
ペルソナ4 ジャジャ オブ ザ ラビリンス 78
ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド 74
ペルソナ4 ダンシング・オールナイト 88
ペルソナ5 100
PROJECT Re FANTASY 160

OTHER ART WORKS 168

P-STUDIO アートユニット×湯浅政彦 インタビュー 190
湯浅政彦 ロングインタビュー 2018 198

SHIGENORI SOEJIMA & P-STUDIO ART UNIT

ART WORKS 2010-2017

ATLUS GAME ART WORKS





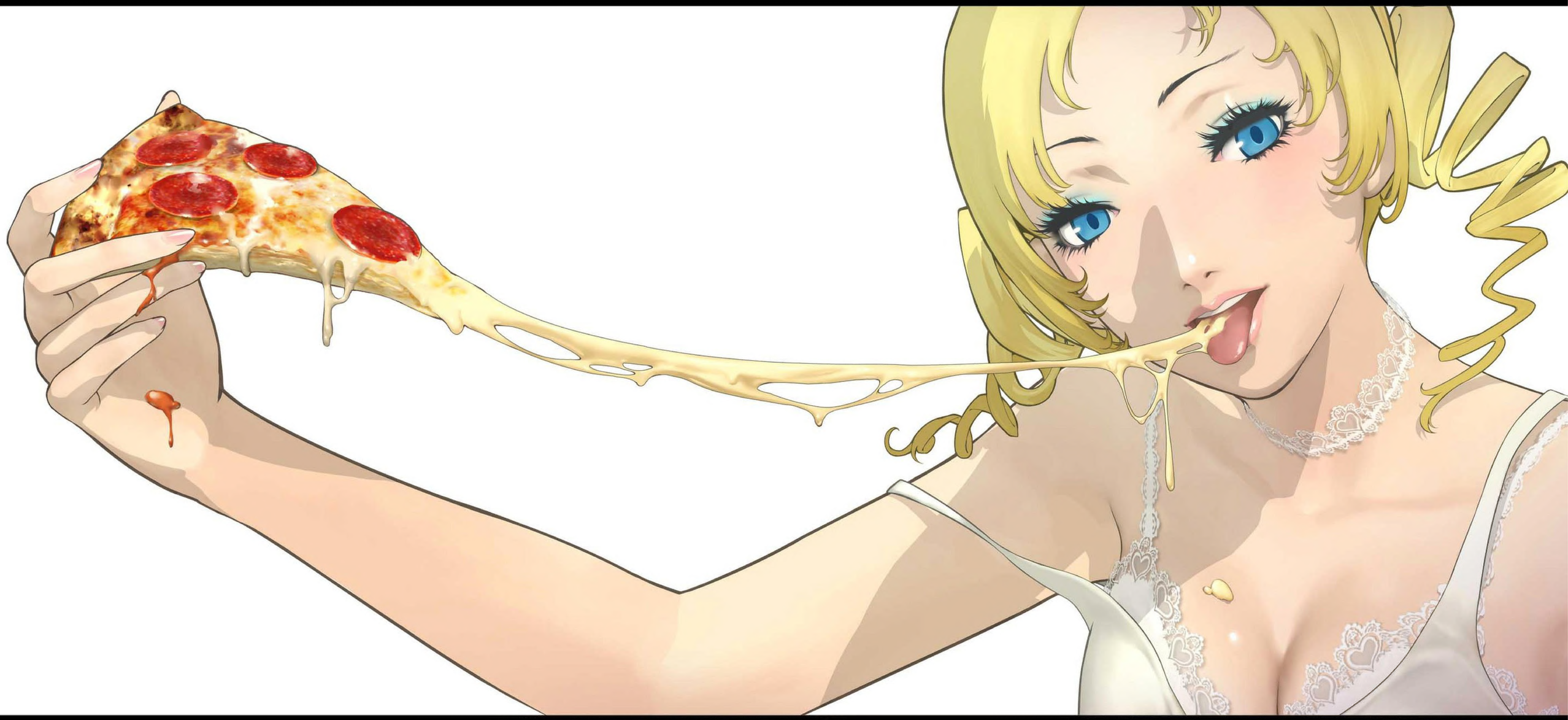
PlayStation3版パッケージ(2011年)



XBOX 360版パッケージ(2011年)

メインビジュアル(2010年)





週刊ファミ通9月2日号掲載 キービジュアル(2010年)







先着購入特典 Catherine SoundDisk & ArtBook ジャケット(2011年)


REAPER



いまし元オリジナル詩画集「ミスト」(2011年)





GEOオリジナル特典用イラスト(2011年)



ソフマップオリジナル特典用イラスト(2011年)

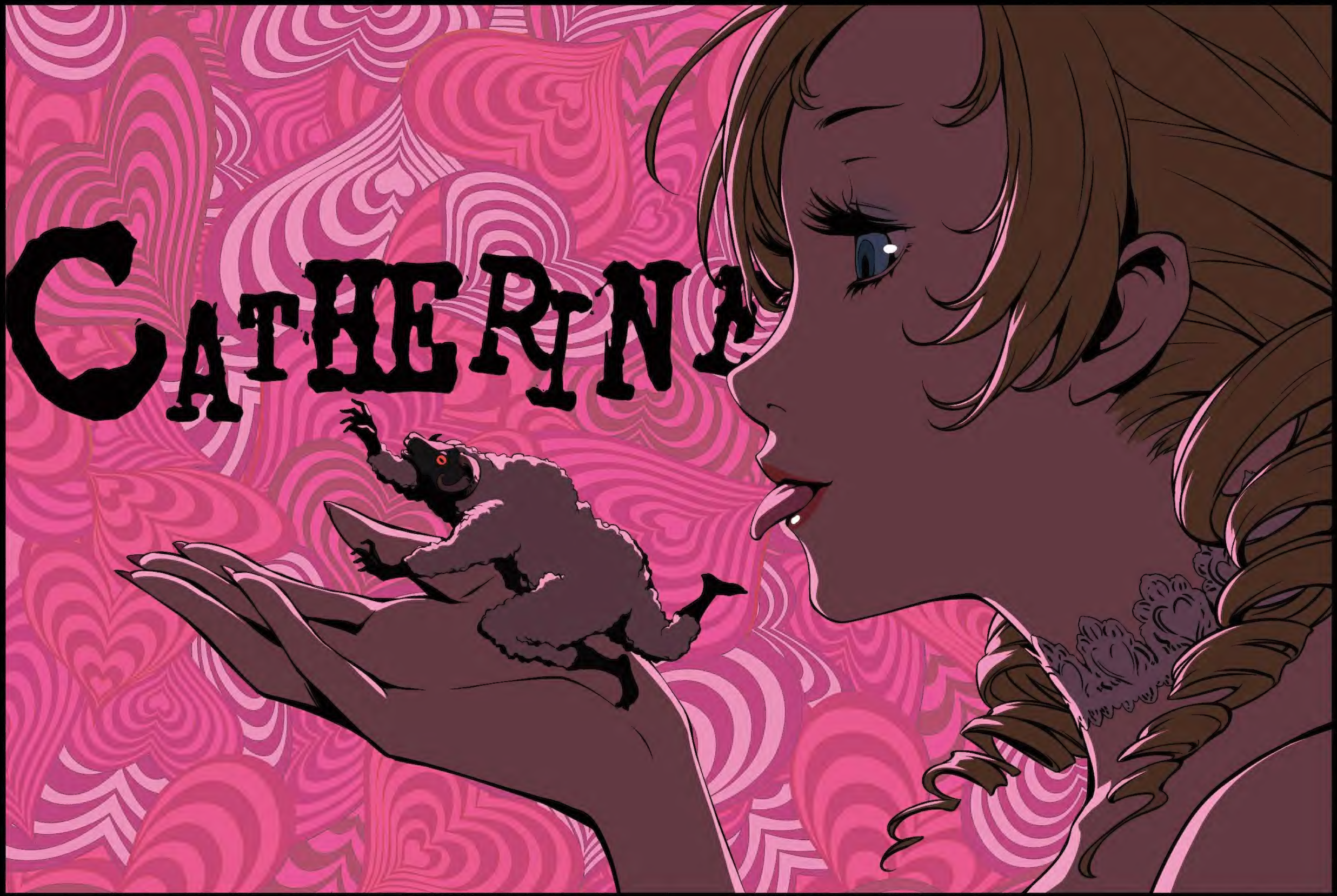


メッセサンオー オリジナル特典Ⅱイラスト(2011年)



メディアランドオリジナル特典用イラスト(2011年)

CATHERINE



楽天ブックスオリジナル特典用イラスト(2011年)



WonderGOOオリジナル特典用イラスト(2011年)



トラマCD ペルソナ3ポータブル Vol.1 シャケット(2010年)



トラマCD ペルソナ3ポータブル Vol.2 シャケット(2010年)



P3ポータブ P4. カレンダー 2011(2010年)





劇場版「ペルソナ３」第4章公開 記念特典フレミアムカード(2016年)



劇場版「ペルソナ３」第4章 Blu-ray&DVD完全生産限定盤特典ミニイラスト色紙（2016年）



劇場版「ペルソナ３」Blu-ray&DVD全巻購入特典 全巻収納BOX（2016年）



TVアニメ「ペルソナ４」第1巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2011年)



TVアニメ「ペルソナ4」第2巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2011年)



TVアニメ「ペルソナ４」第3巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2012年)



TVアニメ「ペルソナ４」第4巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット（2012年）

TVアニメ「ペルソナ４」第5巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2012年)



TVアニメ「ペルソナ４」第6巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット（2012年）



TVアニメ「ペルソナ４」第7巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2012年)



TVアニメ「ペルソナ4」第8巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2012年)



TVアニメ「ペルソナ４」第9巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2012年)



TVアニメ「ペルソナ4」第10巻 完全生産限定版Blu-ray&DVDジャケット(2012年)



TVアニメ「ペルソナ４」Blu-ray&DVD全巻購入特典 全巻収納BOX(2012年)



電撃文庫『ペルソナ×探偵NAOTO』カバー（2012年）

© 2012 NATSUKI MAMIYA



電撃文庫『ペルソナ×探偵NAOTO』口絵(2012年)

© 2012 NATSUKI MAMIYA



電撃文庫『ペルソナ×探偵NAOTO』口絵(2012年)

© 2012 NATSUKI MAMIYA

PERSONA4 THE GOLDEN
パッケージ(2012年)

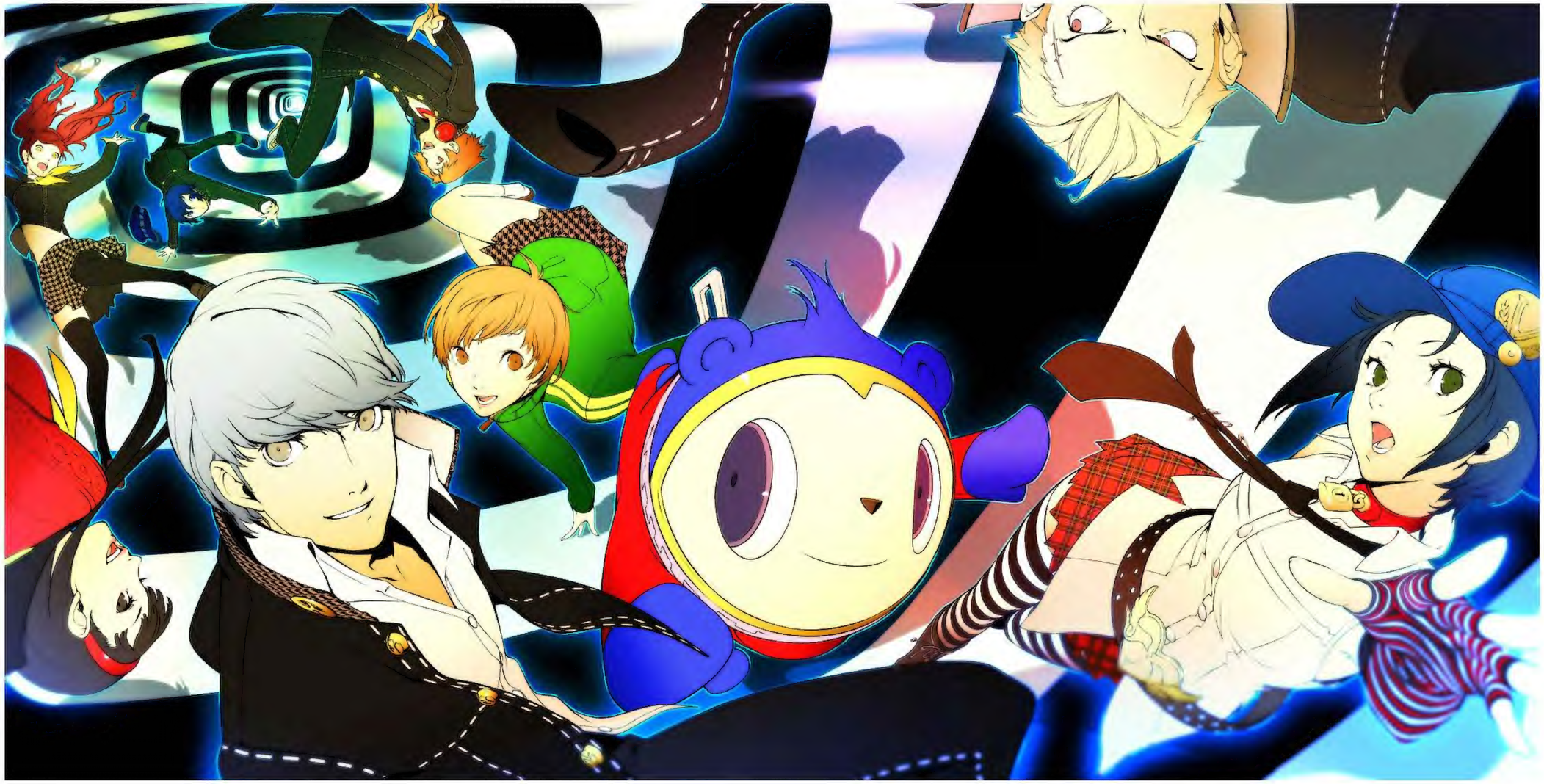




週刊ファミ通6月21日号 表紙(2012年)



電撃PlayStation Vol.555 表紙(2013年)



TVアニメ「ペルソナ4 ザ・ゴールデン」Blu-ray&DVD全巻購入特典 全巻収納BOX(2015年)

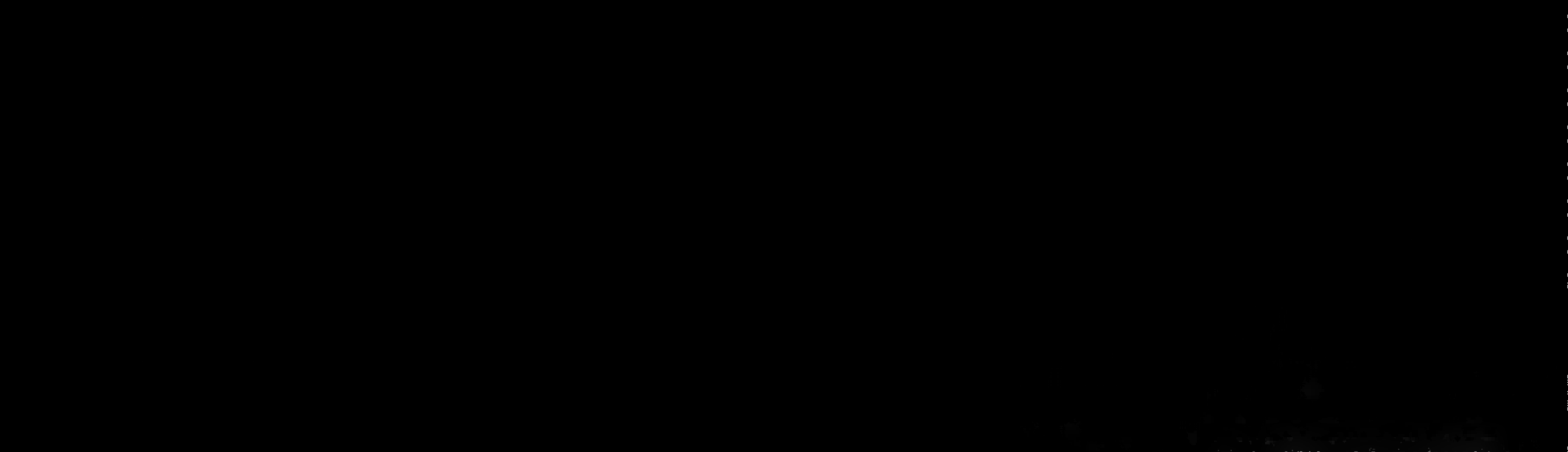


パッケージ(2012年)



メインビジュアル(2011年)





アーケード版キービジュアル(2012年)



ファミ通DXパック P-1 Grand Prix ビジュアルパンフレット 表紙(2012年)



ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 公式設定資料集 カバー(2012年)



『ロード オブ ヴァーミリオンIII Chain-Gene』アイギスEXO(2015年)

パッケージ(2014年)



パッケージ(2014年)



ハッケージ シャドウバージョン(2014年)



アーケード版メインビジュアル(2013年)



プレミアム・ニューカマーパッケージ特典 ダウンロードコンテンツカード(2014年)



週刊ファミ通9月11日号 表紙(2014年)



ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド × LHP ユウホ(2014年)



◆鳥居



◆鳥居



◆渋谷



◆池袋



◆秋葉原



◆大阪



ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド 公式設定資料集 カバー(2014年)



ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ&ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド 超公式設定資料集 カバー(2015年)

パッケージ(2015年)





週刊ファミ通12月12日号 掲載　キービジュアル(2013年)



ヴレイジーハリュージョン
パンケーキ(2015年)



プレミアム・クレイシーボックス パッケージ(2015年)



コラボキャラクター 初音ミク(2015年)



週刊ファミ通7月9日号 表紙(2015年)


DEVON





イメージビジュアル(2015年)



イメージビジュアル(2015年)



週刊ファミ通2月26日増刊号 表紙(2015年)

イラストメイキング映像描き下ろし壁紙(2015年)

週刊ファミ通10月8・15日合併号 表紙(2015年)

電撃PlayStation Vol.614 表紙(2016年)







E3参加予告「ロサンゼルスのE3に参上します」(2016年)



イベント予告「東京国立博物館よりオタカラを頂きます（2016年）

東京ゲームショウ出展予告「東京ゲームショウに参上します。」（2016年）


AKG



週刊ファミ通9月29日号 表紙(2016年)



電撃PlayStation Vol.622 表紙 （2016年）



週刊PlayStation Vol.623 表紙(2016年)



PERSONA5 the Animation -THE DAY BREAKERS- Blu-ray&DVDジャケット



PlayStation Awards2016「ユーザーズチョイス賞」「Gold Prize」W受賞記念 ファミ通用外イラスト(2016年)



『ヴァイスシュヴァルツ　来るべき運命』主人公　JOKER(2016年)



ペルソナ5 公式設定画集 カバー(2016年)



『ペルソナ５』オリジナル・サウンドトラック ジャケット(2017年)



ピクシブ株式会社「pixivision」ライブドローイング(2017年)



S.T Dupont × P5 maxijet picaresque model（購入特典ミニ色紙 2017年）



ペルソナ 5 マニアクス カバー(2017年)



エンディングイラスト 主人公(2016年)



エンディングイラスト 坂本達司(2016年)



エンディングイラスト モルガナ(2016年)



エンディングイラスト 高巻杏(2016年)



エンディングイラスト 喜多川祐介(2016年)



エンディングイラスト 新島真(2016年)



エンディングイラスト 佐倉双葉(2016年)



エンディングイラスト 奥村春(2016年)



ダウンロードコンテンツ 主人公 スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ版本意向
スペシャルテーマ＆アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ モルガナ スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)

ダウンロードコンテンツ高巻香 スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ 喜多川祐介 スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ 新島真
スペシャルテーマ& アバターセ ット(2016年)

ダウンロードコンテンツ 佐倉双葉
スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ奥村春スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ 明智吾郎 スペシャルテーマ&アバターセット(2016年)



ダウンロードコンテンツ イゴール＆従者 スペシャルテーマ＆アバターセット（2016年）



20thアニバーサリー・エディション購入特典 ダウンロードコンテンツ スペシャルテーマ(2016年)



ライブドローイング(2016年)



週刊ファミ通(1月5日号) 表紙(2016年)

SHIGENORI SOEJIMA & P-STUDIO ART UNIT

ART WORKS 2010-2017

OTHER ART WORKS





PERSONA MUSIC TOUR 2010
メインビジュアル(2010年)



PERSONA MUSIC FES 2013 〜in 日本武道館 メインビジュアル(2013年)



PERSONA MUSIC BOX 2014 メインビジュアル(2014年)



PERSONA SUPER LIVE 2015 ～in | 本武道館 NIGHT OF THE PHANTOM メインビジュアル(2015年)



PERSONA LIVEHOUSE TOUR 2015 メインビジュアル(2015年)



GAME SYMPHONY JAPAN PREMIUM CONCERT ～P5～ @　越前堺 メインビジュアル(2017年)



PERSONA SUPER LIVE P SOUND BOMB !!!! 2017 ～港の犯行を!!撃せよ！～　メインビジュアル(2017年)



ヘルソナ20thフェス メインビジュアル(2016年)



PERSORA AWARDS　FULL STALKING BOX（数量限定特別版）DVDジャケット（2015年）



PERSORA AWARDS 2 20th AMBASSADOR BOX- (数量限定特別版)」Blu-rayジャケット(2017年)



『PERSORA AWARDS 2 -20th AMBASSADOR BOX- (数量限定特別版)』Blu-ray封入特典 堂島菜々子ミニクリアファイル(2017年)



安孝奈美恵／初音ミク『B Who I Want 2 B feat. HATSUNE MIKU』コラボビジュアル(2015年)



『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』ギャラリーモード　ゲストイラスト(2011年)



2016年 クリスマスカード申紙(2016年)

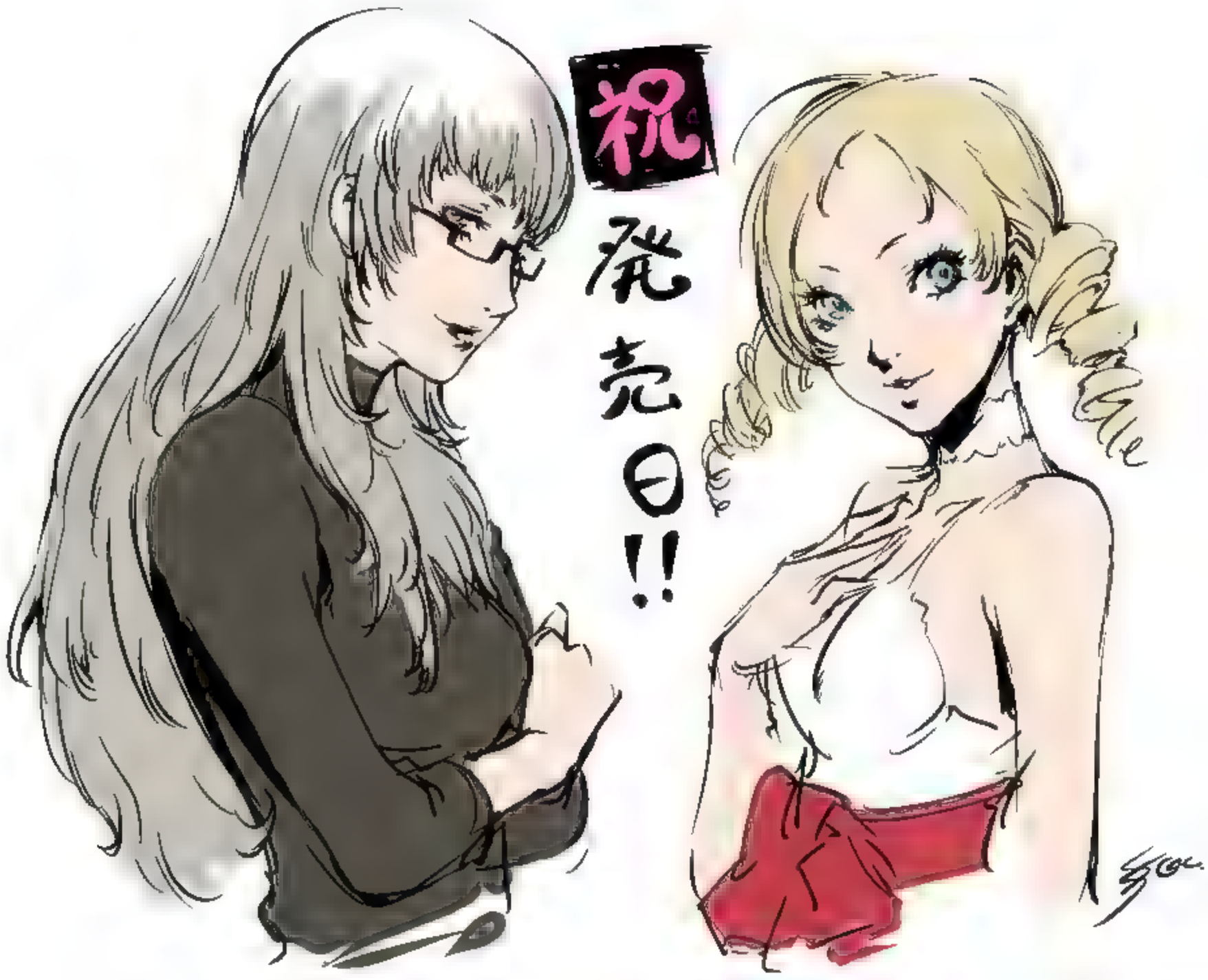


2017年9月號(2017年)









キャサリン』発売記念イラスト(2011年)



ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 発売記念イラスト(2012年)



TVアニメ「ペルソナ4」第8巻ブックレットコメントイラスト(2012年)



PERSONA MUSIC FES 2013 ～in 日本武道館 パンフレットコメントイラスト(2013年)

祝PQ発売!!!



ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス 発売記念イラスト(2014年)

祝発売!!



『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド 発売記念イラスト(2014年)



PERSONA SUPER LIVE 2015 ～in 日本武道館 NIGHT OF THE PHANTOM- パンフレットコメントイラスト(2015年)



ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』発売記念イラスト(2015年)



ペルソナ５正完成間近報告イラスト(2016年)



週刊ファミ通30th アニバーサリー特別寄稿イラスト(2016年)

祝！

Persona5 発売!!

PSキャラクターデザイナー 副島成記



ペルソナ5 発売記念イラスト(2016年)

御礼！

55万本 突破!!

応援ありがとうございます!!

PSキャラクターデザイナー 副島成記



ペルソナ5 55万本突破御礼イラスト(2016年)



『ペルソナ５』海外発売記念イラスト（2017年）



『ペルソナ５』世界200万本突破記念イラスト（2017年）



P-STUDIO アートユニット × 副島成記 INTERVIEW

（織部花子／香林あかね／嶋田あずさ）

―― 副島さんのお名前を冠する画集第2弾となりますが、タイトルに、副島さんと"P-STUDIO アートユニット（以下、アートユニット）"というチーム名が入る、初の画集となっています。まずアートユニットのメンバーであるお三方に、自己紹介をお願いします。

織部　P・STUDIO 2D班のリーダーを務めています、織部花子（おりべはなこ）です。

香林　香林（かばやし）あかねと申します。

嶋田　嶋田（しまだ）あずさです。

―― この画集にはふたつのインタビューが掲載されていまして、ひとつは副島さん単独、そしてこちらはアートユニットの皆さんがメインのインタビューとなっています。皆さんがどういった方か、読者の方々も興味津々かと思いますので、お仕事の内容やパーソナリティについてお話かせください。

全員　よろしくお願いいたします。

副島　自分も参加していますが、今日は3人がメインなので同席程度です（笑）。

―― そうはいきません（笑）。さっそくですが、アートユニットの皆さんとお仕事をされている副島さんに、P-STUDIO アートユニットについてご説明いただきましょう。

副島　我々が所属する、ゲーム製作会社アトラスにおいて、"P - STUDIO"は『ペルソナ』シリーズのタイトルを開発する部署のことを指しています。"P - STUDIO アートユニット"はそのP　STUDIOに所属して、『ペルソナ』シリーズに関わるパブイラストやパッケージイラスト、キャラクターデザインを含めたキャラクターイラストなど、2Dイラストすべてを請け負うチームとなっています。アニメーションや外部に制作をお願いしているビジュアルもここで監修しています。

―― アートユニットの皆さんは基本的に『ペルソナ』シリーズのお仕事を専門に手掛けられているのですか？

織部　基本的にはそうなのですが、『キャサリン』のように『ペルソナ』シリーズ以外にも関わっていました。

―― 副島さんはアートユニットの一員ではないのでしょうか？

副島　はい、少し立ち位置が違います。自分はアートユニットと仕事もしますが、独立部署のような立場なので、『ペルソナ』シリーズだけでなくいろいろな部署の仕事を請け負っています。

織部　副島さんを核に、私たち3人で『ペルソナ』シリーズの2Dイラストを担当している感じです。"P-STUDIO アートユニット"という名前はこの画集用につけたもので、普段からこの名前で呼ばれたり名乗ったりしているわけではなく、P-STUDIO内では2D班や単にアート班と呼ばれています。

3人の足跡

―― アートユニットの皆さんがこれまで関わられたタイトルを教えていただけますか？

織部　入社してすぐに副島さんについて働きはじめて以来、2Dの仕事をしています。初仕事は『ペルソナ４』（以下『P4』）のキャラクターのバストアップイラストでした。そのあとに『ペルソナ３ポータブル』でバストアップや店舗購入特典のイラストでおもに線画を描いたり色を塗ったりと、副島さんのアシスタントをしました。次にP-STUDIO外で『女神異聞録デビルサバイバー』、『真・女神転生 STRANGE JOURNEY』、『HOSP TAL』に携わってから『キャサリン』に少しだけ関わり、『ペルソナ５』（以下『P5』）に至るといった感じですね。キャリアが長いこともあって、関

わったタイトルはかなり多いですね。

―― バストアップにはじまり、現在はどういったパートを受け持たれているのですか？

織部　いまはパッケージやキャラクターの立ち絵ですとか、『P5』のバトル中のカットインなど、ゲーム内で使われるキャラクターの素材なども担当しています。

副島　あれ？『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』（以下『P4U』）とか、『ペルソナ4 シ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』（以下『P4U2』）とか『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』（以下『P4D』）も描いていたよね？

織部　あ、やりました！『P4U』と『P4U2』と『P4D』もやりました。働いてるな……しゃない、忘れていたのかバレたら怒られちゃう（笑）。

―― しっかり書かせていただきます（笑）。では続いて香林さんお願いします。

香林　私は最初の仕事が『ペルソナQ』（以下『PQ』）だったんですが、3Dデザイナーとして入社したので、『PQ』ではダンジョンを作っていました。そのあとも2年くらい3Dデザインをしていたんですけど、私は2Dをやりたい……というか、キャラクターを描きたかったので、その間もずっと「キャラクターを描きたい、描きたい！」と当時の上司に訴え続けていました。そのうち上司が「じゃあちょっとやってみる？」という感じで、2Dの仕事に携わるようになりました。

―― そこからすんなりとアートユニットに入れたのでしょうか？

香林　それが、なかなかタイミングがあわなくて、入社4年目ぐらいで正式にアートユニットに移れました。そこから『P4U2』と『P4D』、『P5』を経て、『ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト』（以下『P3D』）と『ペルソナ5 ダンシング・スターナイト』（以下『P5D』）とつながっていきます。

―― 「描きたい」と主張したことが功を奏したのですね。

香林　ずーっと言い続けていましたから（笑）。

―― 最後に嶋田さんお願いします。

嶋田　私は2016年の4月入社なので、いちばんの下っ端です（笑）。新卒で入社してアートユニットに配属されて、当時の開発タイトルが『P5』だったので、ユーフキャラクターの立ち絵の線画や塗りが初仕事でした。

―― はじめてのお仕事で描かれたキャラクターは誰でしたか？

嶋田　先生の川上です。あのときはなぜか、アートユニット内で衣服を細かく描き込む競争みたいになって、私も川上先生のデニム部分を必死で描き込みました（笑）。『P5』が終わってからは『P3D』と『P5D』の立ち絵やパッケージイラストを描いたりしています。

―― 『ペルソナQ2』も皆さん関わってらっしゃるのですか？

副島　そうですね、基本的に『ペルソナ』シリーズ関連で、ここにいるメンバーか関わらないことはないです。そういえば、嶋田さんが言っていた描き込みがすごいイラストのおかげもあってか、一時期「副島、最近描き込みが細かいし、絵がうまくなったな！」みたいな声が聞こえてきて、そこ自分じゃないのに……と落ち込みました（笑）。

印象に残るアートワーク

―― 本書収録のイラスト制作について、またゲーム開発におけるデザインの進め方などについてもお話を伺いたいのですが、ご自身が手掛けられたお仕事のなかで、気に入っていたり思い出深いイラストはありますか？

嶋田　『P5 公式設定画集』のカバーですね（イラスト1）。このカバーイラストの"ネクロノミコンといっしょの双葉"、"主人公とカレー"のコマを描いているんですけど、はじめて自分が描いたイラストがそのままの形で印刷されて世に出たものなのでうれしくて、「おー！」ってなりました（笑）。

香林　『P5』関連だと、嶋田さんといっしょに『P5 公式設定画集』のカバーイラストを描いて、単独でサウンドトラックのジャケットイラスト、AKGさんとコラボさせていただいたヘッドホンのパッケージの仕上げをほとんど同じタイミングでやっていたんです。副島さんと織部さんに助けてもらってはいますが、どれも比較的ふたりの手直しが入らずに仕上げることができたと感じていて、この3つの仕事はすごく印象深いですね。

―― おふたりから手が離れてきた、といった感じですか？

香林　そうですね。やっと独り立ち……はまだできていないですけど（笑）、形になる仕事を任せてもらえたのはひとつの区切りになりました。

―― どういった意味での区切りでしょう？

香林　私は立ち絵などで使われている、厚塗りとエアブラシの中間のような塗り方に苦手意識があったんです。一方で、いまお話した3つの仕事はもともと私が得意なパキッとした絵柄です。この3つを得意な絵柄で描き続けているうちに、不思議なことに不得意な塗り方への苦手意識が薄くなったんですよ。以降に続いた『P3D』と『P5D』は悪き物が落ちたように、塗り作業がサクサクできるようになり、「画力が一段上がったな」と感じたので、区切りたと考えています。

―― それは絵を描かれる方ですと共感できるお話なのかもしれませんね。

香林　あと、私は服のデザインがものすごく好きで、ずっとキャラクターに「私がかっこいいと思う服を着せたい、着せたい」と思っていて、それがかなったのが『P5』のダウンロードコンテンツ（『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト コスチューム＆BGMスペシャルセット』）の衣装でした。このコスチュームが販売されたときは本当にうれしかったですね（笑）。

副島　ふたりから『P5 公式設定画集』のカバーイラストの話が出ましたけど、あれは自分にとっても印象深いです。監修はしていましたが、あのイラストは香林さんと嶋田さんでゼロから描いていたんですね。それで完成したイラストを見て、「あ、やっぱり次の画集は個人名で出しちゃダメだな」とはっきり思いました。というのも、アトラス公式のイラストが、皆の共同作業によってたくさん世に出せるようになって、大勢の方に目にしていただいています。そういったイラストを「個人名の画集だから」とか「自分ひとりで描きあげたものではないから」、といった理由で画集から除外してしまうと、ゲームのファンの皆様に「どうしてあのイラストが載っていないんだろう？」と困惑させてしまうと思ったんですよ。それに自分としても、アートユニットの皆と描きあげたイラストを、少しでも多くの方に見ていただき、仕事を知ってもらいたいという気持ちもあります。それは仕事のスタイルが変わってからずっと考えていたことですが、あのイラストを見て改めて考えが固まった感じですね。

―― "P STUDIO アートユニット"としてのイラスト制作のスタイルが確立したことで、画集の方針も変わったわけですね。ちなみに、今回の画集に掲載されている作品で、アートユニットの皆さんがメインで描かれたイラストはどのくらいあるのでしょう？

副島　自分が作画に参加しているものもありますが、下描きの段階からアートユニットに託したのは、電撃文庫さんの直斗の小説の口絵（→P50）、『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』のファミ通さんの表紙（→P56）、『P4U』、『P4U2』、『P4D』のパッケージ（→P62、74、75、89）、『P4D』のクマ（→P91）、『P5』のE3参加予告のモルガナ（→P118）、『P5 公式設定画集』カバー（→P132）、S.T. Dupont社とのコラボイラスト（→P138）になります。『P5 公式設定画集』のカバーイラスト以外は、すべて織部さんによるものですね。

―― かなり描かれているようですが、織部さんの印象深いお仕事は何でしょうか。

織部　さっき経歴を話すときにうっかり忘れてしまいましたけど（笑）、私がはじめてパッケージを描かせてもらったのが『P4J』



イラスト1（→P132）

で、『P4U2』でも引き続きパッケージを描かせてもらったんですね（イラスト2）。そのときに「登場する全キャラクターを描いてほしい」というけっこう無茶な要望がきて、「どうしたら全キャラクターを収めつつおもしろくできるだろうか」と悩み、周囲にいろいろと相談しました。で、皆で考えた結果、「プロレスのポスターみたいにしたらいいのでは？」という案が出まして、いまの形になっています。このパッケージは自分にとって、それまで思っていた、"うまく描く"とか"より良く描く"というイラストの定義以外に、「どうしたらおもしろく見せられるのか？」を突き詰めて考えるきっかけになった作品なので、印象に残っていますね。あと、そのパッケージの中心にいる『P4』の主人公を塗っているとき、試行錯誤しつつもノリノリで腹筋を描き込んでいたんですよ。でも、副島さんに会心の腹筋を「気持ち悪い」と一笑されて、全部消されたのも思い出深いです（笑）。

副島　あのパッケージで自分が携わった作業のほとんどが、織部さんが描いた腹筋をなだらかに修正することでしたね（笑）。

人間と衣装と光

――皆さんがイラストを描かれる際に、こだわっていることはありますか？

織部　さっき副島さんに腹筋を消された話をしましたが、副島さんは何かのインタビューでも、腹筋の件を話題にしたことがあって。

副島　「うちにはマッチョ好きがいます」と言ったことがありますね。

織部　マッチョ好きじゃないですよ(笑)。昔から人のしなやかな動きを綺麗に描けないかと模索しているので、自分はそういうものが好きでこだわっているんだろうなという自覚があります。おそらく自分がこれまで見てきた絵画やイラストで、かっこいいと思って影響を受けたのが、大きくてしなやかな動きをしている絵だったからだと思います。

副島　織部さんは動きにしろ表情にしろ、けっこう激しい絵を好んで描くよね？

織部　確かに激しい絵は好きですね。はじめて仕事をした『P4』で、仲間キャラクターのシャドウバージョンを塗ったんですけど、あかってきたキャラクタ　の顔を見たスタッフたちから「えげつない」と言われました。私は周囲に「線画を描いた副島さんのせいだよ」と言い散らしたんですが、副島さんは「織部さんの塗りがヤバいせいだ」って、ふたりでなすりつけあっていました（笑）。

副島　『P5』のカットインの奥も激しいというか、怖いって言われていたよね（笑）？

――『P5』バトル中の"ブチッ"や"総攻撃カットイン"ですか？

織部　そうです。あれは怖いって言われましたね（笑）。でも、当初は真より主人公のカットインのほうがもっと激しくて、人を殺めそうな顔に描いていました。「ヒャッハー！」って感じで（笑）。「アトラスのゲームの主人公はあえて性格づけをしていないのだから、あまりキャラづけをしすぎないでほしい」と各所から意見をいただき、現在のマイルドな形に落ち着いています。そういうこともあってか、よく「顔芸をさせたがるよね」とも言われますね（笑）。

副島　『P5』のカットインは、自分が描くキャラクターと似ているか似ていないかで言ったら、正直似ていないんですよ（笑）。でも、これに自分が手を入れたらこのイラストの良さやおもしろさ、味かなくなってしまうと思うんです。それに作品やキャラクターの表現の幅を広げる一助になっているので、これはアリだなと考えてそのままにしています。

織部　私のイラストはパキっとした絵といいますか。たとえば、副島さんは柔らかな優しい感じの手を描くんです。女性は手をごつく描きたがる傾向があるらしいんですが、私も節までしっかりと、パキっとした指を描きたいというこだわりは強いですね。

――なるほど。こだわりポイントは、筋肉、静動、怖いという感じですね。

織部　マッチョ好きなわけではないですからね！　香林さんはやっぱり服？

香林　そうですね。アートユニットに入る経緯でも触れましたが、私は服やファッションが大好きなんです。「自分がかっこいいと思う服をキャラクタ　たちに着させたい」という思いがかなり強いんですね。その件で織部さんとは一度、話し合いか持たれましたよね（笑）。

織部　あったあった話し合い（笑）。

香林　『P3D』と『P5D』の専用衣装をデザインしているんですけと、ダンスゲームはいろいろな衣装が必要になるんですよ。……そこで考え方の違いを叩き込まれましたね（笑）。

織部　私？ 叩き込んだの!?（笑）

副島　自分は遠目から、そっと顔だけ出してその話し合いを見守っていました（笑）。

香林　三次元だと、かっこ良くてかわいければ、それだけで価値がついたりもするじゃないですか。ファッションはとくにそれか顕著に表れると思うんです。でも、かっこいい、かわいいをストレートに二次元で表現しようとすると、「ちょっと待て！」となってしまうんです。それで話し合いに（笑）。

――穏やかではない空気を感じますが、話し合いのいきさつをひとつ。

香林　「オシャレ衣装お願い！」という要望



アートユニットの3人は、PSTUDIOの一角にデスクを並べている。3人の背後には、副島氏の仕事部屋がある

かあるとします。そこで私は「オシャレ」という単語を聞いた瞬間に、「オシャレ？　ハイ、やります！　任せてください！」と、考えるより先に飛びつくわけですよ。

―― その単語を聞いた瞬間に、前のめりで手をあげちゃうわけですね？

香林　ですが、周囲から「ちょっと待て」と。

織部　私がそこでストップを掛けたのは、香林さんの「オシャレ」の解釈が「ハイブランド（プラダなどの高級ブランド）」だったからなんです。そういう服装を着せる場合、キャラクターが着せ替え人形になってはいけないと思うんですよ。例を挙げると『P5』のキャラクターの私服は、意図的にかっこ良くしてはいないんです。というのも、キャラクターが着ている私服というのは、そのキャラクターが服屋へ行って自分で服を買う場合、どういう服を選ぶのかという背景が納得できるものでなければいけないと思うからです。そういった考えのうえで、竜司の服装は設定も考慮し、「深夜営業をしているディスカウントストアにいそうな高校生」、というコンセプトで仕上げています。でもハイブランドとなると、竜司がそういう服を着ている経緯が想像できない。どうしてもキャラクター　にリアリティがなくなってしまうというか……これも私の物作りに対するこだわりかもしれませんけど、それを見たファンの皆さんが、どういう反応をするかを意識するのか重要だと思っています。くり返しになりますけど、たとえは女装だったら、ただ可愛らしく描けばいいわけではなくて、「このキャラクターは、女装する自分に葛藤しながらこの服を着たんだな」とか、「しつは意気揚々と着ているな」とか。そういう背景まで、遊んでいただいている方に想像してもらえたらと思いながら描いています。香林さんとは、そういった考え方の違いを感じて、純粋にオシャレなかっこいい衣装を着せたい香林さんと、バックボーンなしては着せたくない私、という図式でやりあ…、話し合いました（笑）。

香林　織部さんに説得されたとき、「たまにコラボレーションのイラストなんかで、キャラクターか性格設定と違うオシャレな衣装を着ている絵かあるしゃない？　あれってメタ視点の広告としてはいいけど……」と前置きされたあとに、「ても作品内でそれを見たらイラッとしちゃわない？」と聞かれたんですよ。私もそれをイメージして、「確かにイラっとする！」と思ってしまったんですよね（笑）。それて少しふてくされ気味に「ちょっと考えてきます」と、家に帰ってお風呂で思い返してみたら、納得はできないけど「確かにそうかも」って（笑）。ただオシャレでかっこいい衣装を"着せる"という形にならないよう注意を払うようになりました。自分の好みやこうしたいという要素を、独りよがりにならず、イラストを見てくれた方が喜ぶように盛り込むのは本当に難しいと思うんです。でも、基本はそれぞれのキャラクター性をおさえつつも、かっこいい衣装を着せることは成立すると信じたいのであきらめていません。いつか必ず着せてみせます！（笑）。

―― 香林さんは服に対するこだわりというか執念、本当にすごいですね。

香林　ファッションだけじゃないですよ！　自分のもうひとつのこだわり、いいですか？

　何でしょうか？

香林　私はデザインに、見てくれている方たちか笑えるポイントを入れることにもこだわっています。『P5』のダウンロードコンテンツでダンス衣装をデザインしたとき、モルガナは"ダンス"という記号でわかりやすく見た目にもおかしいアフロに、祐介は彼らしく突飛て派手な衣装にしています。単にかっこいいだけだと訴求力が弱くなりがちな部分を、"おもしろい"と思ってもらえるようなデザインにして、全体的にパンチ力を出すというか。プレイしながらキャラクタ　同士のおもしろい掛け合いを想像してもらえるといいな、と考えながらデザインしています。たとえば、『P5D』では祐介がトゲまみれのライダースジャケットを着ていますが、誰かとぶつかって「痛!!　なんつー服着てんだ！」とか、「さっきから動くたびにトゲかカチカチなってうるさい．」って怒られたりしていたら……というやりとりを想像して楽しんでもらえるといいなとか。

　なるほど。では嶋田さんはどうでしょう?

嶋田　いやー、この熱い流れの後たとちょっとやりにくいというか（笑）。

織部　頑張って！

香林　（笑）。

嶋田　また仕事上で活かしきれてはいないと思いますけど、私か絵を描くときにこだわっているのは光てす。私は絵の中の空間作りを考えるのか好きで、光や光の反射の描写、空間で遠くのほうかだんだん透けて空気遠近を感じるような、絵の中でひとつの空間を作りあげるのか入り口たと感じています。

―― 入り口、ですか？

嶋田　光を考えながら空間を作りあげていくことか、自分か絵を描くという作業に没入していくための入り口なのかな、と思っています。‥‥っていうとわかりやすいでしょうか。以前『真・女神転生 DEEP STRANGE JOURNEY』のお手伝いでたくさんのキャラクターがいるなかで、天上から神々しい光がフワーッと降り注いで、周りでは氷がキラキラ反射しているようなイベントシーンを描かせてもらったんです。どうすればこの空間を神々しく見せられるかとか、手前の人間をガッと暗く落として、奥側をものすごく明るくしようかとか、光の演出や効果を考えているときに、「あ、私は光のことを考えるのが本当に好きなんだな」と改めて気づきました。

―― 日常生活でも光は気になりますか？

嶋田　気になります。駅のホームの天井に透明な素材か使われていることがあって、そこから透ける光か、夕方ごろたと虹色とか、口では説明しきれないすごい色に乱反射しているんです。そういうのを見ると、「ああー絵にしたいなー」と見とれてしまうことかありますね。ライティングは私にとって、無意識に目かいっちゃうところなんです。たからといってうまく仕事に活かせているかといったらまたまたなんですけとね（笑）。

―― 嶋田さんも織部さん、香林さんに負けず、熱いこたわりを持っていらっしゃることが十分に伝わってきました。

ヘルプ！

―― すごく初歩的な質問で今更なのですが、アートユニットのどなたがどのイラストに関わられているのかは、我々遊ぶ側にはよくわからないと思うんです。

織部　私たちか見たら一発なんですけどね。あたりまえか（笑）。

―― では、いま目にとまったイラストで結構ですので、どなたが受け持たれたのか、といったお話を伺えれば

織部　そうですね……この『ヴァイスシュヴァルツ』（イラスト3）は3人で描いたよね？



イラスト2（→P74）

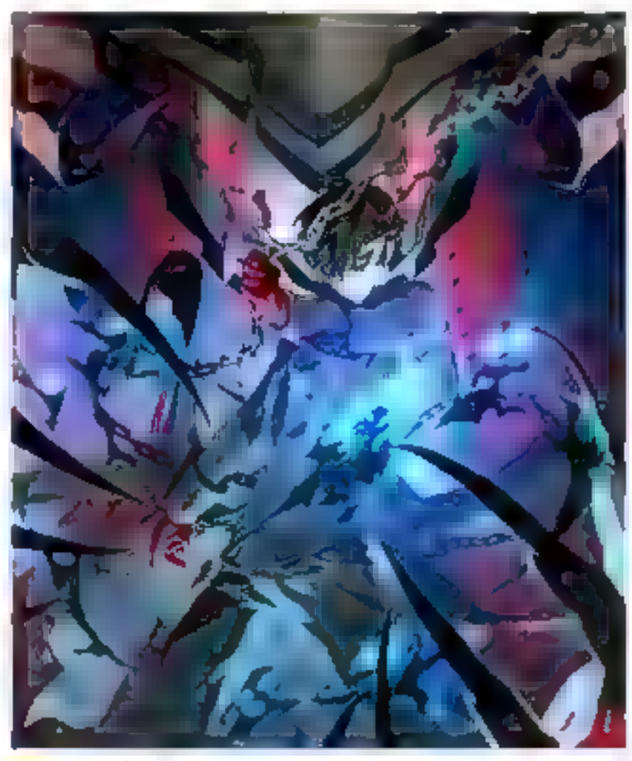


イラスト3（→P131）

香林　私はアルセーヌを描いたんですけと、本当に・・「絵作りがわからん！　ヘルプ!!」ってなりました(笑)。

――ヘルプですか？

香林　トレーディングカードゲームのイラストは、ガーッとエフェクトが掛かっていたり、ところどころ発光していたりするものが多いのですが、そういう派手な絵を描いたことかなかったので、アルセーヌの頭と体を描いた段階で、「ヘルフ！」と。

嶋田　私はアルセーヌの手を担当しました。

――そういう細かい分業もあるのですね。

副島　パーツ単位で分けることもあります。

織部　誰かが「ヘルプ！」ってなったら、「じゃあ自分が！」といった互助もありますね。

嶋田　『P5 公式設定画集』のカバーイラストはほとんど香林さんが描いているんですけど、最初は私も主人公と双葉以外にも5カットくらい任されていて。でも、「あーうまくいかない」となって、香林さんに「ヘルフ！」しました。

――そういうパート交換のようなことも頻繁に行われているのですか？

香林　ありますあります。どうしてもまとまらなかったりわからないとき、私は早めに副島さんと織部さんに「ヘルプ！」ってお願いしています。

織部　最初は後ろから口を出しているだけで、本当にもう「わかんないっす！」となったときだけ、引き継いで作業します。でも最近はそういうのも減りましたよね。

副島　最近はほとんどないね。

香林　作画に関しては安定してきましたね。

織部　最近迷ったり相談したりするのは、絵作りをとうしようとか、あとはやっぱり色だよね。色は難しいもんね。

嶋田　色と言えば、『P5 公式設定画集』のカバーイラストは色をまとめるのもすごく大変でしたよね……。

織部　大変だったよね。イラストの完成形だとコマの背景は赤がメインですけど、最初はコマごとに色を変えたりしていたんです。でもそれだと一枚の絵としてまとまりがつかなくなってしまい・・・、悩んだ末「いっそのこと赤をメインにしちゃおうか！」となり、やってみたらうまくいって。方向性が決まってからは、一気にまとまっていい感じに完成しました。「赤でいこう！」という発想に至るまでは迷走しましたね。

指とサイン

香林　さきほど織部さんか、「指を節までバキっと描きたい」という話をしましたが、私もこのイラスト(イラスト4)制作時、「指をちゃんと描こう！」って思って描いていたな。

嶋田　爪の白い部分まで線画で描いていますよね。

香林　イケメンの手を描きたいと思って(笑)。

織部　手の描き方は描き手の個性が出るんですよ。副島さんと私たちで顕著に違う部分なので、絵を見分けるポイントかも。

副島　確かに、自分はゴツゴツした手を描かないかもしれません。

織部　副島さんは指の節にほとんど線を入れないんですけど、私や香林さんはけっこう入れるよね。

香林　入れてる入れてる(笑)。あと副島さんは手を膨らませて描く傾向がありますよね。

――副島さんと皆さんの作画を見分けるポイントは、手や指以外にもありますか？

嶋田　サイン？

――わかりやすい(笑)。確かに副島さんのサインが入っているイラストと入っていないイラストがありますね。

副島　サインは自分がひとりで描いたものに入れているので、確かに自分と皆が描いたイラストを見分けるポイントですね。

織部　でもサインは入っていないですけど、『P5』のエンディングに使われているキャラクターイラストとか、ダウンロードコンテンツの壁紙の一部は副島さんがひとりで描いてましたよね？　ダウンロードコンテンツの、双子の看守のイラスト(イラスト5)が大好きなんですよ。

副島　そうなんだ？ うれしいですね(笑)。

竜司ゲシュタルト崩壊

――描いていて楽しいとか、描くのが好きなキャラクターはありますか？　たとえば『P5』だと？

香林　私は祐介と春。

嶋田　え？　双葉じゃないんですか？

香林　私、エアリーなボブパーマが大好きだから……。ただし前髪なしに限るけど(笑)。たから、「春かわいいなーかわいいなー」って思いながら描いてるよ。

――祐介はどういった理由でしょう？

香林　祐介はやはりボケに特化していて、描き手が遊べるキャラクターだからですね。多少変なことをしても「しょうかないか」と思えるキャラクターなので、ネタの入れ甲斐があります。あと単純に、顔の特徴がとらえやすいのでサクサク描けるところでしょうか。

織部　私は祐介と竜……あ！　この質問に答えたら、今後そのキャラクターばかり振られてずっと描き続けることになる気がする(笑)。嶋田さんは竜司？

嶋田　ええっ!?　竜司を描くのがいちばん苦手ですよ！　私が好きなのは主人公です。はじめは苦戦していたのですが、ハネた髪の毛の曲線を立体的に気持ち良く引けるようになると楽しいです。髪型のバランスも、モッサリでもヘタっともしすぎず、ふんわり程良くボリュームを持たせるように気をつけて描いているのですが、その手間の掛かる感じに愛着がわいてきたりもして。あとは個人的に、主人公のように目力のあるキャラクターは、見ていてかっこいいですし、描きがいがあるなと感じます。

　竜司を描かれるのが苦手とのことですが、どういった部分が苦手なのですか？

嶋田　イケメンすぎてもいけないし、崩しすぎると「誰？」ってなってしまうし…とかいろいろと悩みながら描いていると、竜司がゲシュタルト崩壊を起こすんですよ。で、ゲシュタルト崩壊しながら描いた竜司を翌日に見直すと、「なんだこの竜司は!?」となります…。

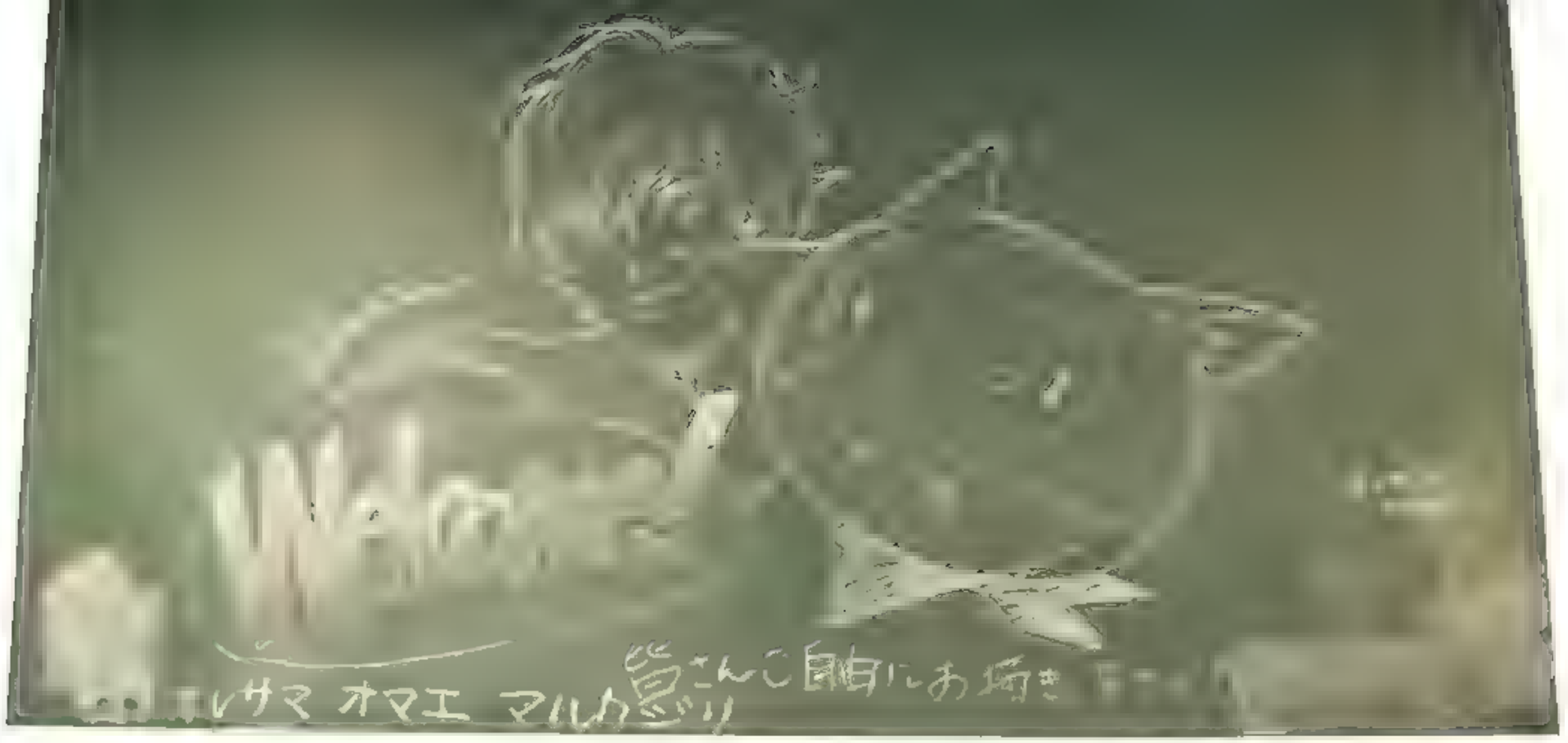
副島　確かに自分も、『P5』のメインキャラクターのなかでは竜司がいちばん描きにくいです。これには理由があって、ゲーム内のアニメーションシーンを作ってもらうために、早い段階でアニメの制作会社さんに、決定した竜司のデザインを渡してあったんです。そうしたら続々と制作会社さんか描かれた竜司のカットがあがってきまして、そこに織部さんか描いた竜司のイラストもあかってくると。それらを見ていたら、竜司は自分かデザインしたキャラクター　ではあるんですけど、「竜



イラスト4(→P134)



イラスト5(→P157)



写真の絵は副島氏がペルソナ20thフェスの際に会場の黒板ボードに描いたもので、これ以外にファンの皆さんが描いたメッセージも開発中に大切に飾られている。

司　・竜司……竜司ってなんだろう？」って。

――嶋田さんと同じじゃないですか（笑）。

副島　自分がたくさん描いて絵柄を固めるより先に、違うところで絵柄が完成していった感じなんですよ。なので自分は、改めて「竜司ってこういうキャラクターだったのか」と学んでいるというか、むしろ自分か皆の竜司に近づけるように頑張るというか（笑）。

嶋田　でも私はいつか、竜司を克服したいと思っています！

織部　お、言ったね？（笑）

嶋田　入社してふたつめくらいの仕事が竜司の怪盗服の立ち絵だったんですけど、そのときの竜司ゲシュタルト崩壊がもうトラウマになっていて（笑）。

織部　憔悴しきってたもんね。あれは構図も難しかったと思うよ。

嶋田　時間を掛けてもうまくいかなくて、結局、織部さんに引き上げてもらったんです。なので、克服したいなと。

仕事の進め方

――各人が受け持たれるパートや作業の配分は、どのように決めているのですか？

織部　基本的に、副島さんの作業量が多いですよね。

副島　初報関連のイラストは仕上げまで自分がやってますね。

――初報用のイラストというと、新作タイトルをはじめて雑誌記事、サイト、イベント、PVなどでお披露目する際に使用されるイラストのことでしょうか？

副島　そうです。やはり初報にあたるイラストは、そのタイトルの方向性や内容のイメージを、目にしていただいた方々に責任を持ってお伝えしなければならないので、自分が受け持っています。イメージの打ち出しか確定したあとは、全員で満遍なく受け持っていく感じでしょうか。

織部　おいしい仕事はそっと……。

嶋田　そっと織部さんか持っていく感じで（笑）。

織部　ちゃんと立候補システムもあります！　「おいしい」と思っていても、「これやりたいです！」と手かあがれば、基本は立候補者に任せます。「よし！　任せた！」って気前良く（笑）。

香林　任されたことありましたっけ（笑）。

織部　あるって！　あるあ　なかったかもしれない？

香林　でも、ずっと「私、服が好きなんですよねー（チラッチラッ）」ってシャフを打ち続けているものなんかは担当させてもらってますよね？

織部　こめん、それ気づいてなかった（笑）。

香林・嶋田　え？

　（笑）。リーダーの織部さんが、入ってきたお仕事に求められているイメージや、個々の得意分野やスケジュールを考慮して、割り振っている感じでしょうか。

香林　服のデザインでは、追加衣装ですとか、バリエーションかある衣装に関しては、基本的に私に振ってもらっていますし、自分から手もあげます。でも、あるタイトルでゲ　ムを遊んでくださる方への"ウリ"になりそうな、特別ニッチでおもしろい服装かあって、そういったものは織部さんのほうが適任たと思ってお願いしたりもしました。

織部　私かやりたかったからじゃない？

香林　やりたい人かやったほうかおもしろいアイデアが出ますし。

織部　それでも結局、アイテアを借りたりしたよね。

香林　お煎餅食べながら話し合いましたね（笑）。

――相談しながらお仕事を進めることも多いのですか？

香林　けっこう相談しますね。

――といった相談をされるのですか？

香林　描いた絵の最終的なチェックをするのは副島さんてすか、そのまえに織部さんに確



副島氏のデスク周辺と仕事風景。副島氏は自身の仕事部屋で作業を行う

認してもらいます。そこで反応を伺って、いい反応だったらそのままいくし、難色が見えたら、それはなぜ？」という話し合いに持ち込みます。「なぜ？」の部分を引き出して引き出して、「たとえばこういうのは？」という具体案まで引き出してから、「やり直します！」と机に戻る感じですね。

織部　デザインや構図などを考えるときに、とういう風に見せたいかは担当者が決めます。でも、「プレイされる方にこの方法で見せて伝わるかな？」といった疑問がある場合は、まとめ役の人に意見を求めます。そうすると「その表現をやりたいのであれば、こういうやり方もあるよ」とか、「それじゃあちょっと伝わりにくいよ」といった助言があります。そいうのは経験上、まとめ役の人のほうが全体が見えているので、いろんな意見を出せるんですよね。それでも答えを導き出せないときは、いっしょに資料収集をしてイメージを探したりします。

――いっしょにですか？

織部　いっしょにです。たとえばクリスマスツリーをモチーフにしたドレスをデザインするときには、いろいろな資料を集めて、似たテーマのものが見つかったら、いっしょに「これはツリーっぽい。これは違う」などと検討を重ね、ツリーらしさを満たす条件とは何かを分析します。それを自分たちなりにつかんだうえで、デザインや見せ方のアイデアを練り直すようなことはよくあります。

嶋田　自分ひとりだと視野が狭まってしまうので、私もふたりにしつこいくらい相談しています。自分が「これはクリスマスツリーだ！」と思っても、ほかの人から見たら「え？　ぜんぜんツリーに見えない」といったことが平然と起こるので、話し合いや相談することは大事だなと思います。

"P - STUDIO アートユニット" としての心掛け

――皆さんはアートユニットとして心掛けていることはありますか？　なぜ副島さんがニヤニヤしていらっしゃるのか（笑）。

副島　自分はこれまで「アートユニットとしての心掛け」といったことを考えたことがなかったのですが、「じゃあ3人はどうなんだろう？」と思いまして（笑）。

――そういうニヤニヤでしたか（笑）。では織部さん、アートユニットのリーダー的にはいかがでしょう？

織部　うーん……。ユニットとしてではないかもしれませんが、ふたりから相談を受けたときに、なるべく"私の"考えを押しつけないようにと心掛けてはいます。押しつけられてると感じていたらごめん！　でも作品の方向性を保つためには、どうしても「こうしたほうがいい」とか、「ここを直してほしい」という話をしなければなりません。そういうときに自分の我が出てしまっていないかと不安があったら、私も副島さんに相談するようにしています。「これは客観的な意見なのかな？　私の独断なのかな？」と。で、考えが整理されてからふたりに話すようにしています……よ？

香林　それは感じていますが、織部さんと話をするとき、こちらは織部さんの予想を超える重装備で挑んでいますよ（笑）。

嶋田　武器商人顔負けの武器を装備していきますよね（笑）。

――理論武装ですか。

織部　そうだったの!?　でも、そういうディスカッションって、視野を狭めないためには大事だから！　じつは最近、香林さんにリーダー代行をしてもらっているんですけど、どう？　リーダー的に心掛けていること何かある？

香林　アートユニットとして心掛けていることですか？　ないですね（笑）。

嶋田　皆がそれぞれ好きなことをしている。

副島　「アートユニットとしてこうしましょう」という決め事はないですしね。自分はむしろ、3人は互いに競争意識が高いのではないか？　と思っています。ユニットとしてどうこう目標を掲げなくても、"いい仕事"という目的に向かって個々が走っている感じですかね。仕事内容的にも、皆で手わけして満遍なくいろいろなことをやっていますし。専門分野を作るのではなく、オールラウンダーのように、一枚絵のイラストからキャラクターデザイン、立ち絵、システム周りの2D素材など、偏りなく皆でやっているので、仕事の内容によって任せる人を決めるという判断もないですね。

――ひとりずつの技量を高めたり、できることを増やしていくことで、全体の力も大きくなっていくのではないか？　といった感じですか？

副島　そうですね。競い合いつつ、作品のクオリティを高めようとか、スケジュールを乗り切ろうとか、要望に応えようという心構えは、全員が共有しているのではないでしょうか。

"P - STUDIO アートユニット" のこれから

――皆さんはユニットということをそれほど意識されていないようですので、伺いにくいところですが、ユニットの一員としてのこれからの展望は……。

織部　ユニットとしてって、ある？

香林　ないですね。

嶋田　……（首を横に振る）。

――ですよね（笑）。

織部　（笑）。P - STUDIO アートユニットはヘルツナシリーズのデザインや作画を担当するパートですので、目的はこれまでと変わらず、今後もファンの皆様に楽しんでいただけるものを提供することにあると思います。なので展望は組織としてではなく、私たちがそれぞれ持っている感じですね。

――では個人としての展望をお願いします。

嶋田　今回のインタビューで、先輩方はそれぞれこだわりとか武器みたいなものをきちんと持っているのに、自分にはまだ「これだ！」という武器がないなと痛感しました。なので、まずはアートユニットのなかで活かしていけるような武器を手に入れて、「私ならこうする」といったものを自分から引き出していけるようになりたいと思います。いまはまだ、目先の目標をどうクリアしていくかに焦点を当てている状況なので。

――ありがとうございます。織部さん、複雑そうな表情になっていますが（笑）。

織部　いろいろあるんですよ。嶋田さんは私のことを「強みがある」と言ってくれましたけど、私自身は自分には強みがなくて、凡庸な人間だと思っています。自分の絵に関してもけっこう気にすることが多いんです。

――どういったことが気になるのですか？

織部　自分が持っているのは女性視点なので、男性ファンの方たちに対して、自分の女性的な部分や、もっと言ってしまうと自分のフェチっぽさをどこまで絵やデザインに出してもいいのかと悩みますね。

香林　副島さんがそういうフェチっぽい絵を描かれないからというのもあると思うんです。副島さんの絵自体がニュートラルだから。

副島　僕自身もそういう部分を出していないから、4人のテイストが平均化できていると思います。4人とも自分の趣味で好きな絵を描いているわけではなくて、ファンの皆さんが求めているものをいちばんに考えて描く、というルールを守っている。つまり、プレイしてくださる方に、ゲームをより楽しんでもらいたいというスタンスさえ忘れなければ、変に萎縮しなくても大丈夫だと思うんですよ。

――なるほど、いまおっしゃったことは、たくさんのクリエイターさんが救われるコメントかもしれないですね。心強い指針をいただいたところで、織部さんの展望のメを。

織部　大それたことができるわけじゃなくて、自分の技術をコツコツと磨いていくとか、もっともっとあがくことしかできませんが、アトラスを盛り上げられるといいなと思います。世間でアトラスがもっと話題になるようにしたいんです。イラスト面からではありますが、自分もその一端を担いたいと考えています。

香林　私個人としてもアトラスを盛り上げたいですね。ゲームに興味のない方にも名前だけは認知されるような、ゲーム業界だけにとどまらない話題性や、揺るぎないポジションになれるよう努力するのかひとつの目標かなと思っています。それはある意味メジャーになりたいということで。メジャーを狙うのはとうたろうという考え方もあるとは思いますか、マイナーだと思いつつも、あえてやってきた事がうっかりメジャーになってしまうのは

いいのでは、と思ってます。

織部　話が大きくない？（笑）

香林　織部さんも同じようなこと言ってるし!!（笑）

―― 仲がよろしいですねえ（笑）。では副島さんには、まとめ役としてアートユニットの「これから」を。

副島　今回、本書を手にしていただいた皆さんに、イラストかどのように制作されているかをお伝えしたかったので、タイトルにもユニット名を入れさせていただきました。現状この体制でデザインやイラストを作りあげています。少しでも現場の雰囲気が伝わりましたでしょうか。今後のアトラス作品のなかでそれぞれのスタッフがどのような活動をしているのかご注目いただければ幸いです。

―― では最後に、皆さん、〆のお言葉をお願いします。

織部　では〆は香林さんお願いします（笑）。

香林　私ですか!?　えーと…私たちの携わったイラストをこうして一冊の本にまとめていただけるのはとてもうれしいです。　以上？（笑）

織部　いやいや（笑）。次はユニットじゃなくて個人の画集を出せますように、とかあるよね？（笑）

嶋田　いつか自分の画集を出せるように、そしてそのときには、いまよりもステップアップしたイラストや皆様に愛される魅力的なキャラクターをお見せできるよう頑張っていきたいです！

織部　嶋田さんに持ってかれた（笑）。香林さんは、「織部より早く個人画集出してやる！」って思っていそうだよね（笑）。

香林　それは七夕の短冊にひっそり書いておきますよ（笑）。

織部　やめて！（笑）

―― 野望になってますよ（笑）。

織部　はい、では！ これからも皆様により愛されるキャラクターや世界観作りに励みつつ、いっそう良い作品を描いていきますので。

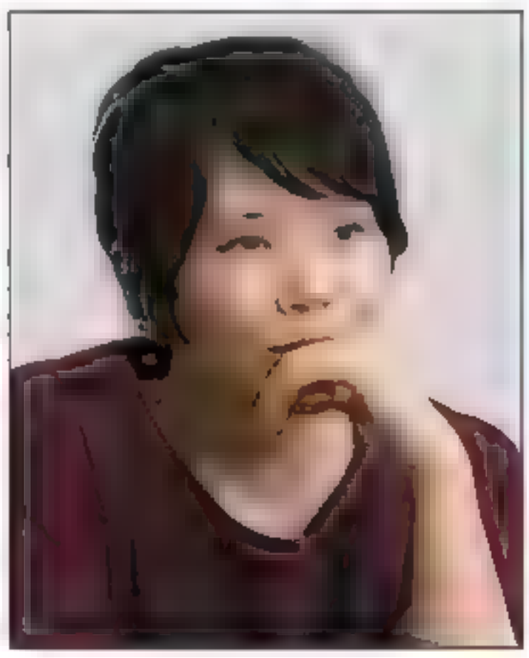
嶋田　今後ともアトラス作品を、そしてこの画集を楽しんでいただけるとうれしいです。

香林　何卒よろしくお願いします！

織部　最後まで読んでいただいてありがとうございます。これからもよろしくお願いいたします！

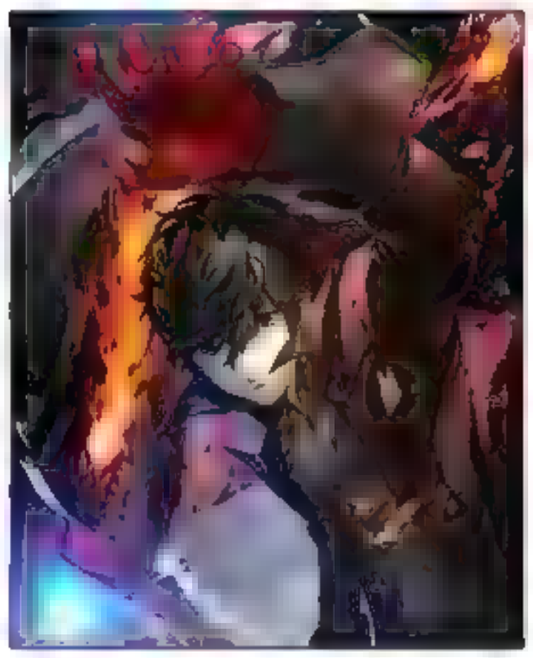
（2017年12月20日収録）

P-STUDIO アートユニット
Profile & お気に入りイラスト



織部花子：Hanako Oribe

コンシューマソフトウェア局クリエイティブ部
第一プロダクション（ペルソナチーム）
アシスタントアートディレクター



お気に入りイラスト
週刊ファミ通2016年9月29日号表紙
（→P124）



香林あかね：Akane Kabayashi

コンシューマソフトウェア局クリエイティブ部
第一プロダクション（ペルソナチーム）
デザイナー



お気に入りイラスト
「ペルソナ5」オリジナル・サウンドトラック
ジャケット（→P134）



嶋田あずさ：Azusa Shimada

コンシューマソフトウェア局クリエイティブ部
第一プロダクション（ペルソナチーム）
デザイナー



お気に入りイラスト
ペルソナ20thフェス メインビジュアル
（→P173）



Shigenori Soejima Long Interview 2018

副島成記
ロングインタビュー 2018

初画集の出版から7年以上の歳月を経た2018年。
副島氏の“いま”と“これから”を聞くロングインタビュー。

前回の画集出版から約7年、副島さんご自身や副島の環境が大きく変わったかと思います。今回は変化についてのお話をお聞かせください。よろしくお願いします。

副島　よろしくお願いします。

――ですが、まずは、第1弾の画集でも伺いました、画集収録タイトルごとにアートワークのコンセプトや作品解説、エピソードなどをお聞かせ願います。では本書掲載順に『キャサリン』からお願いします。

『キャサリン』

副島　『キャサリン』のイラストは、ほぼすべて3Dモデルなんです。

――3Dモデルをテンプレートにしてイラストを描かれた、ということでしょうか？

副島　そうではなくて3Dモデルのレンダリングイメージに、不足していたり強調したい部分、たとえばキャサリンとビザのイラスト（→P10）ですと、胸の谷間や髪の毛など微妙なニュアンスか必要なところを中心に手描きで加筆しています。そういった意味で、イラストからキャラクターの立ち絵に至るまで、ほぼすべてが3Dモデルです。

“ほぼ”というと、2Dイラストもあるのですか？

副島　“Catherine SoundDisk&ArtBook”のジャケットと、各種店舗購入特典は3Dモデルを使わず手描きしています。それ以外は3Dモデルですね。『キャサリン』はゲーム中でも手描きのキャラクターイラストは使っていないんですよ。

――なぜそのような作り方を？

副島　当時『ペルソナ５』（以下『P5』）の開発が決まっていて、『P5』は3Dモデルだけでキャラクターを表現したらどうだろうというアイデアがあったんですね。でもそれを実際にやったら、コストや労力、開発期間かどれだけ掛かるかわからない。だったら、一度手描きのイラストを使わず、アニメーション以外フル3Dで一本作ってみようということになり、それが『キャサリン』の方向性を決めました。

――2Dが混在するのと3Dだけで作るのは、どちらか大変なのですか？

副島　全部3Dで作るほうが労力的に大変です。というのも、2Dのバストアップを使用した、ある種デフォルメされたイベントシーンとくらべて、3Dだけで作ったイベントシーンは、全部3Dモデルに緻密な演技をさせないといけません。そのために表情ごとのモデルをすべて作らなければいけないんですね。

――それで一度作ってみようと。

副島　これをクリアすることで3Dモデルの表現の向上か図れるという思惑もありました。3Dモデルだけでバスルパートからイベントシーンなとすべてのパートを製作し、満足していただけるクオリティになれば、以降のタイトル製作に弾みがつきますから。



―結果はいかがだったのでしょうか。

副島　ロールプレイングゲームとくらべてイベントシーンがコンパクトな『キャサリン』でさえ、掛かった労力は相当なものでした。ロールプレイングゲームの『ペルソナ』シリーズはストーリーのボリュームも大きくなりますから、「『P5』の膨大なイベントシーンのすべてをこれでやろうとしたら、時間がいくらあっても足りない」という判断材料になりました。ですが、『ペルソナ４』(以下『P4』)まではデフォルメされたキャラクターモデルで描いていたシーンを、8頭身でそのまま表現するための考察と技術の蓄積はできたと思いますので、『キャサリン』を3Dで作ったのはやはり正解だったと思います。

『キャサリン』のアートワークにおけるコンセプトはどのようなものでしたか？

副島　"スリル"と"セクシャル"でしょうか。自分は『ペルソナ３』(以下『P3』)のときに、ゆかりのスカートを短く描くのも苦手なくらい、セクシャルなものを描いたことがなかったので、このコンセプトには困惑しました(笑)。

初報のピザは衝撃でした(笑)。

副島　ピザのイラストは自分にとっても思い出深い一枚です。ディレクター の橋野さん、アトラス所属のゲームクリエイター、橋野桂氏)から直接、「3Dモデルの"ここ"にチーズを垂らせる？」という場所指定まで受けて、「それホントにやるんですか……？」って(笑)。とにかく、そういったオーダーに対してちくいち「本当に？」と再確認していた気がします。いま考えるとたいしたことではないんですけど、なにせ当時の自分は胸の谷間を描き込むこと自体がはじめてだったので、かなり度胸がいることでした。

―― エロティックな方向性は不得意だったんですか？

副島　得意ではなかったですね。とはいえ、セクシャルやエロティックといっても『キャサリン』は"エロかっこいい"とか"エロオシャレ"といったポップな方向性だったので、むしろ終盤はノリノリで加筆していました。でも、方向性が欲求を満たすためのセクシャルやエロティックのような直接的なものだったら、もっと苦戦したかもしれません。

とくに苦戦されたのはどういった部分だったのでしょうか。

副島　"肉感的"みたいな部分の表現に苦労しました。自分はスレンダー とかスマート といった感じのキャラクターを描くことが多かったので、橋野さんから「もっと太ももとソックスから太股の肉がむちってなるように描ける？」と助言されましたね(笑)。

『ペルソナ３ポータブル』

副島　自分は『ペルソナ３ポータブル』(以下『P3P』)の女性主人公が好きなんです。でも、男性主人公と同時に描くとメタ視点の絵に

なってしまうので、『P3』関連の絵を描くときでもあまり描ける機会がないんですよね。それと、最初に女性主人公のデザインを起こしたときに、女性のディレクターから「これじゃあいかん」と言われたのも印象に残っています。

――何がいけなかったのでしょう？

副島　「男性がかわいいと思って描く女性はヒロインであって、主人公にはなり得ない」と指摘されました。女性主人公を男性目線でヒロインぽい感じ……理想の女性像みたいに描いてしまっていたんですね。それで少女漫画を読んだりして考えた結果、女性主人公も男性主人公も、デザイン理念の根本は変わらないと気づきました。自分は男性主人公を一見ボサっとしていたり、人を寄せつけないイメージ、でもよく見るとかっこ良かったり、きちんとすればかっこいいといった感じにデザインすることが多いんです。これは主人公が"自分"としてではなく、隣人として理想的な見た目だと、少女漫画の彼氏ですとか王子様ポジション、男性漫画だとヒロインポジションのキャラクターになってしまうからなんです。どこかに発展や改善の余地みたいな"抜け"がないと主人公のデザインにならないし、共感も得られないというのは、男女共通なんだなと勉強になりました。

『ペルソナ4』／『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』

副島　『P4』と『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』関連ですと、アニメの一連のパッケージ（→P36）が気に入っています。当時、「この先、『P4』のキャラクターひとりひとりにスポットライトを当てて、きちんと描くチャンスはもうないかもしれない」と思って、「眼鏡のヒンジまで描ききるぞ！」と意気込んでこのイラストを描きました。あと、これは「PCのスペックが許す限り、いちばん細い線で描く」くらいのつもりで描いたイラストでもあります。

なぜそのようなチャレンジを？

副島　理由はいろいろありますが、いちばんは、一度、線のディティールだけですべてを表現するような絵を描いてみたかったんです。結果的に、ここで新しいパターンの絵かけてきて、今後につなげることができたので大きな収穫だったと思います。

収穫というと、何か利点があったのでしょうか？

副島　イラスト製作をスタッフと行う場合、メリットとデメリットがあるんですね。メリットとしては関わる人数が増えたぶん、感性の幅が広がります。一方でデメリットは、共同作業なので、たとえば「こんな感じにします」となった場合、この"こんな感じ"が共有されていないと、統一の取れた絵が描けないんですね。でもこのイラストのように一度イラストが完成していれば「『P4』アニメのパッケージのパターンで」というように、スタッフ間でイメージを共有できるんです。ただ、大きな収穫にはなりましたが、最初に意気込みすぎたことで、あとでとんでもなく困ってきて……すでに描き込んだイラストをあけた手前、途中から描き込みを減らすこともできずスタッフと大変な思いをしました（笑）。

『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』

副島　『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』（以下『P4U』）はこれまでの『ペルソナ』シリーズにはなかった格闘ゲームなんだから、いままでやらなかったことをしようと考え、「服を破こう、汚そう、勢いのあるポーズや表情にしよう」と決めていました。イラストも少し陰影をきつめにして、動的な感じに描いています。

――お気に入りのイラストはどれですか？

副島　メインビジュアル（→P64）です。自分はずっと、アイギスが壊れるシーンを描きたかったんです。『P3』の設定画にはボロボロに壊れたアイギスを描いていて、当時、アトラスに在席していた新納さん（ゲームクリエイターの新納一哉氏）から「副島さんわかってる！　ロボットは壊れないとロボットじゃないよ！」と言われたのをよく憶えています。自分も同感で、「ロボットで、しかも女の子タイプなら壊れなきゃ。壊れるところがフェチズムなのに」と思っていました（笑）。これだけ設定を考えていたのに、『P3』でのアイギスはパーツがひとつカラーンと落ちる程度で、壊れなかったことに納得がいかなかったんですよ（笑）。でも『P4U』は格闘ゲームじゃないですか。だったら壊れていてもいいだろうと思い切って描けたのでうれしかったですね。「ようやく描けたぞ」みたいな。最初はもっと壊れていたんですけど、やりすぎて怖い感じになったので直しました。あとは、パッケージイラスト（→P62）もよく憶えています。このイラストの作画は織部さんなんですが、フィニッシュは自分がやっていて、中央にインパクトがほしくて火花を描いていたんですよ。そのとき、暗い部屋で何度も何度も火打ち石タイプのライターをつけて、「なかなかうまい火花が散らない！」と苦戦しながら、ずっとデジカメで撮っていました。

火花の資料用の写真撮りですか？

副島　これ、火花の写真をそのまま使っているんです。延々と火花を描いていたんですけどうまくいかなくて、「よし！　もう写真を撮って取り込むか！」って（笑）。

『ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス』

副島　『世界樹の迷宮』シリーズのシステムとのコラボからはじまったプロジェクトだったので、記号としてキャラクターをデフォルメする案が当初からあったのですが、デフォルメする意味づけに悩みました。最終的には「キャラクターをデフォルメすることで、キャラクターが全体のアートワークの一部になるんじゃないだろうか？」と考えました。デフォルメキャラクターにすることで、『ペルソナ』シリーズのデザインがかった部分がより先鋭化されるんじゃないか、ということですね。

『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』

――『ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド』で印象に残っているイラストはありますか？

副島　パッケージイラストはユニットインタビューのときも話題にのぼりましたが、シャトウバージョン（→P75）も織部さんかノリノリて描いてましたね。これは自分か描いたらもうちょっとウェットでオトロオトロしくなって、ここまで突き抜けた感じには絶対にならないです。この絵のゆかりや千枝の表情は本当にいいですよね。織部さんは女性キャラクターに対する遠慮がないんですよ。自分だったらもっと遠慮してかわいくしてしまいますね。

だからといって、織部さんが男性キャラクターに手心を加えているようにも見えませんが（笑）。

副島　いや、やっぱりちょっと男性キャラクターはかっこ良く描いていますよ（笑）。キレているキャラクター もかっこいい方向にキレているというか。女性キャラクターのキレっぷりは、「これ、ここまでやっていいの？」と心配もしたのですが、逆に、尖ってインパクトが出ましたよね。

『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』

副島　『ペルソナ4 ダンシング・オールナイト』（以下『P4D』）のイラストはゲームの雰囲気や音楽を視覚からも伝えたいと、試行を重ねました。というのも、リズムアクションゲームだからといって、ただ実直に踊っているシーンのイラストで構成すると、『P4D』インパクトや楽しさを伝えきれないと思えたんです。橋野さんと「どうやってインパクトを出そうか？」といろいろ模索し、パッケージ（→P89）や週刊ファミ通の表紙用イラスト（→P96）を描き上げました。『P4D』のダンスシーンや音楽が絵から伝わればいいな、明るくはっちゃけている感じが出ればいいなと思って描いてみましたが、イラストから音楽は聴えてきましたでしょうか？

『ペルソナ５』

副島　『P5』はやはり、初報用のイメージビジュアル(→P102)が印象強いですね。当初はもっとリアルな作画でマニアック寄りに描いていました。しかしそれだとゲーム全体がマニアックに見えてしまって、ユーザーの方々に「意識が高そうでとっつきにくいな」とか「人を選ぶゲームなんでしょ？」といった、「作品が打ち出したいイメージとずれた印象を与えて敬遠されるのではないか？」など、最初のイラストなだけに、考えるべきことがたくさんありました。多くの方がなるべく入りやすいものであってほしかったので、作画をリアルでマニアックな方向性から、マンガ寄りのキャッチーな方向性へとコントロールしました。そういった、このイラストを描いた際に考えた方針は、初報以降の『P5』のイラストにも反映されています。

――初報のイラストにはやはり気を遣われるのですね。では、ほかにも印象深いイラストはありますか？

副島　電撃PlayStationさんの表紙(→P126)はかなり忙しい時期に作業を進めていたこともあって、香林さんと嶋田さん、織部さんと総掛かりで作画しました。イラストの構図を下描きしたあとは、最後の調整やフィニッシュまでのあいたの作画を、ほとんどスタッフに任せています。自分か直接作画したところといえば……。

――どこでしょう？　作品ですか？

副島　このイラストの背景は、専門のスタッフか描いているので違います。自分が描き足したのは透明な人たちです。

――このノベルゲームの犯人みたいな人々を副島さんが？(笑)

副島　そうなんですよ(笑)。逆に、このマニアクスのカバー(→P139)は、自分ひとりで描いたイラストなんですか、真の顔の描き方かいつもと違っていて、普段あまり描かない表情にしています。このイラストもそうですが、「個人名で描き下ろし」といった要望を受けた際、"個人名"と"描き下ろし"という単語が入っていることで、「それっぽく見えないといけないのかな？」と考えてしまうんですね。

――これまでの副島さんの絵柄を踏襲して、それっぽく、つまりはオフィシャルの副島さんらしく見せないといけないのではないか、ということですか？

副島　逆ですね。分業で描いているときは絵柄のブレを抑えるために、「真の顔はこういうふうに描く」といったルールがあって、そこから逸脱しないように描き進めます。でも描き下ろしと言われると、個人で描いているんだから、たまにはルールから外れて変わった描き方をしたり、普段はあまり描かない表情をさせても許されるのではないか、むしろ普段と違うほうか描き下ろしっぽく受け止められるのではないかなどと考えつつ、意図的に自由に描くようにしています。織部さんや香林さんからは「真の顔がいつもと違うんじゃない？」とすぐ見抜かれてしまうんですけど(笑)。

『PROJECT Re FANTASY』

副島　『PROJECT Re FANTASY』は、2016年に発表したイラスト(→P160)を掲載していますが、このイラストは完全に、"自分が持っているハイファンタジーのイメージ"で描いたイラストになります。なので、次にイラストを発表させていただくときには、今回とはまったく違ったテイストになっているかもしれません。「この赤毛の子が好きだから、ぜひ登場させて」とのお声をたくさんいただいていますが、さて、どうなることでしょう(笑)。いずれにせよ、『P3』からいっしょにやってきたプロデューサーの橋野さんと、より良い作品、新しい作品を皆さんにお見せできると思いますので、続報を楽しみにお待ちください！

エクストラ

副島　ライブやイベント関係などのイラストは、どれも描き甲斐がありますね。各タイトルのイラストの大部分は、そのタイトルを発売するまえに描いているものがほとんどです。まだゲームを手にしていない、でもそのタイトルのファンになってもらえるといいなという方たちに向けて、「興味を持ってもらえるのかな？」と思いながら発信しています。だから最初はほとんど一方通行なんてすよね。評価が返ってくるのはおもにゲームの発売後ですから、ドキドキしながら発信して結果を待つわけです。対してファンやイベントのイラストなどは、すでにそのタイトルやシリーズのファンになっていただけた方に向けての発信となるので、ファンの方たちといっしょにファンアートを描いているような気持ちなんです。自分が作品のファンだったら描いてみたいイラストや、ファンの人たちに見ていただきたいイラストを描いている感じです。初報イラストのようなプレッシャーもなく、顔が見える方々に向けて、楽しみを共有したいと思いながら、楽しんで描いています。仕事ではありますか(笑)。

本書カバー

――では、本書のカバーについてお伺いします。今回、画集のカバーに双葉を選んだのはどのような理由からでしょうか？

副島　双葉は『P5』のなかでも好きなキャラクターで、ポップさやキッチュな感じが、自分の求めている『ペルソナ』シリーズのデザインラインにいちばん近いからです。

――カバーの候補は最初から双葉ひとりに絞れたのですか？　それともほかのキャラクターと迷われましたか？

副島　これはいろいろ迷いました。自分は『P4』の千枝も好きなので、カバーに千枝を描こうかとも思っていました。自分だけではなく、ありがたいことに千枝か好きという方か結構いらっしゃるので、受け入れられやすいかなと。でも、カバーイラストが最新作のキャラクターではないのは不自然かなとか、千枝だと唐突かなと悩みはじめてしまって。前回の画集の表紙がアイギスだったように、最新作にこだわらずに選んだキャラクターのほうか画集らしいのではという考えと、『P4』発売から時間か経っているし、『P5』て新しく『ペルソナ』シリーズのファンになってくれた方たちに千枝は受け入れられるだろうかという考えを行ったり来たりして、結果、やはり最新作の『P5』から選ぼうと決めました。

――そこて双葉ですか

副島　双葉を選んだ理由はほかにもあって、カバーイラストを誰にするかで悩んでいるとき、イラスト内に各タイトルの要素を盛り込

むというアイデアを思いついたんです。アイコニックなキャラクターを盛り込むことでそれらの作品が好きな方にカバーを見た瞬間に気づいていただけるかなと。それを自然な形で表現できるのは、双葉だったんです。双葉は絵的にもいじれるキャラクターなので、ヘッドホンを着けたり、ギークっぽいTシャツを着せたり、人形を持たせたりといった行動が自然で、説得力を持たせられるんですね。

　次の子はマスコットとの組み合わせですか。マスコットの人形は『キャサリン』が『P3』がコロマル、『P4』がクマ、『P5』がモルガナですね。

副島　マスコットにも注目していただけるとうれしいですね。ただ、いろいろと理由をつけてはいますが、自分が描いていていちばん気持ちのいいキャラクター　か双葉だというのも、双葉をカバーに選んだ大きな理由ですかね。

――千枝や双葉がお好きですとか、描いていていちばん気持ちがいいというのは、いずれもカバーを飾る「`性、説得力」として、申しぶんないように感じます。どちらがカバーを飾っても納得の結果ではないでしょうか

副島　ありがとうございます。そういえばカバー　てすか、双葉とマス　ットキャラクター以外にもうひとり登場しているので、探してみてください（笑）。

　いろいろと凝っていただきありがとうございます（笑）。

副島　自分はイラストも描きますか、ゲーム開発が本業ですので、「ゲームメーカーに所属するイラストレーターの画集たということを、まずカバーイラストてわかってもらえたら」とも思っていました。なので、双葉のTシャツに社名を入れてアピールしていたのですが、本書の顔としてその位置にその文字はとうなの？　という考えに至り、ボツにしました（笑）。

　では怪盗団風に。「そのボツイラスト、頂きます」（笑）。

世の中をフラットに見る

――ここからは、副島さんご自身についてお聞きしたいと思います。前回の画集を出版した2010年と、現時点（2018年）の副島さんに、趣味や嗜好の変化はありますか？

副島　基本的に、趣味嗜好は変わっていないてすね。周囲からもよく言われるんですよ、「ずっと同しものか好きたよね」って。

――では当時とくらべて、成長を実感できる部分はありますか？

副島　成長……というか進歩はしていると思うんですよ。経験を積んだことで当時気づかなかったことに気づけるようになったり、分析した結果に基づいてデザインやイラストを組み立てられるようになっているので、進歩はしていると思います。昔は「こういう物か好きたから」と感覚的にフワッと描いていた部分を、いまでは重要な"キモ"を把握して、分析することでキモ以外の余計なところを排除して描けるようになったのか、当時と現在のいちばんの違いではないかと思っています

　分析ですか？

副島　この広告用のイラストの目的はこれ、その目的を達成するために外せない"キモ"はこの部分。キモの部分はインパクトを与えつつ見せるのがいいのか、それとも安心感を与えたほうかより効果的なのか、その度合いは・　など分析と組み立てかてきるようになったとは思うんですけど・　。

　けど？

副島　分析と組み立てだけで絵が描けるわけではないんですよね。分析や組み立てで必要な条件がわかっても、そこから先、条件を形にするのは結局アイテアてすから。自分はあまり"そこから先"の部分が成長している気がしなくて。

　そうなんですか？

副島　そうなんですよ。やらなくてはいけないことは経験上たくさん学んできたけれと、実力が足りていないというか、結局根本的なところかあまり変わっていないんしゃないかと。『ステラデウス』ではじめてフルでキャラクタ　テザインを任されたとき、っれしくて「ファンタジー、イェーイ!!」的な勢いとノリてキャラクターテサインをしていたころの自分と、"そこから先"の部分はそんなに変わってないんしゃないかな。もちろん当時は当時なりに考えていましたけど、いま、自分か当時の自分の上司たったら、「副島君、もうちょっと考えてみようか？」って言いますね（笑）。

――実際はどうあれ、現在の副島さんご自身は変わっていないのではないかと考えられている、ということですね。



副島　いまならわかる目的が当時はわからなかったからこそ、勢いで描けたんですけど、いまはそれだけでは描けないですよ。あと、確かに当時よりは理論立てて目的を把握して、より良い物かできます。でも、いろいろわかってきたかゆえにハードルも上かっていくんですよね。

そういったジレンマを乗り越えるための答えは見つかったのでしょうか？

副島　一生懸命考えることももちろんですけと、もっと世の中をフラットに見ることか重要なんじゃないかと思っています。光るアイデアって、多分そこら中に転がっている誰もか見ているものの、解釈の仕方の違いで見つけられるのではないかなと。共感性が得られるアイデアって、どこかを探して見つけてくるみたいな宝探ししゃないと思うんてす。大多数が知っているけど日頃ほとんど意識しない、でも改めて言われると「ああ！」となるようなものか、キャッチーて新鮮に映るもの、人に"響く"ものだと考えるようになりました。

そういった考えはどのようにして生まれたのてすか？

副島　『P3』以降、プロデューサーの橋野さんと仕事をして受けた影響は大きいと思います。橋野さんの目標や目的、手段を明文化する姿勢は、職種は違いますがもの作りにおいて勉強になります。そういう考えになったことで、世の中のさまざまなクリエイティブ、たとえば秋元康さんといったトップレベルの方のすごさに改めて気づかされるようになりました。気づくのが遅いんですけどね。

ユニットスタッフとこれから

――1冊目の画集が出版されたころと現在で、お仕事内容的な変化はありますか？

副島　スタッフとの作業の分業が本格化したことでしょうか。

――副島さんとP-STUDIO アートユニットによる分業は、中世の画家や、浮世絵師たちの工房システムを思い起こさせますか、分業制はいつころから本格化したのでしょう。

副島　基本的には自分がイラストの下描きをして、仕上げをスタッフに任せる流れなのですが、『P4U』のころから、最初から織部さんにイラストを任せるケースかでてきました。また、自分のほうでラフまで行って、以降の作画はほぼスタッフか引き受けるというケースも増えてきました。ただ、最後に、おもにキャラクターの顔などは自分か手を入れることがあるので、それぞれのケースで絵に違いかでていないように感しるかもしれません。『P5』発売以降になりますと、最後までスタッフか描くものもありますね。

――なぜ『P4U』の時期だったのでしょう？

副島　当時、『P4』の派生タイトルが増え、並行していくつものタイトルを開発していたので、作業量か膨大になったからです。そしてそれ以外にも、もともと信頼していた織部さんや周囲のスタッフが、自分の絵を把握して、ある程度の下描きから、作画を任せられるようになったことか大きいてすね。実際に皆に描いてもらったら、自分か描くよりかっこよかったりかわいかったりして、ちょっと悔しいなと思う反面、こういう部分はチームとして活かしていかないといけないなと思ったんですよ。

さりげなく、"悔しい"とおっしゃいましたね。

副島　悔しいですよ（笑）。でも、自分だけで描くより良いものができ上がるなら、当然それでいいと思うんです」なのでそのころから、自分が描くまえにまず任せてみようと考えはじめました。もちろん、完成したイラストをアトラス公式として世に出しても問題のないクオリティか、つねに考えて監修をしています。ただ、複数人で作業を進めるようになると画一された表現か多くなるので、逆に個人で描くときは、分業では難しいアナログ的な絵（→P58、P84）を描くことか増えたりもしています。

――では、アートユニット定着以前と以降で、副島さんのお仕事はどのように変わりましたか？

副島　考え仕事をする時間が増えたかもしれないですね。周囲に作画を任せられるぶん、それかとういう絵になっていればいいのか、といったことを考える時間のウェイトが増えました。

アートユニットのこれから、みたいなものを考えられたりしますか？

副島　ここ1～2年、後進の育成という面でよく考えます。最初は副島の手か足りないから手伝うという意味合いでスタッフか入ってきたんてすけと、皆上手いてすよ。それたけ実力もあって労力を掛けてくれている人たちは、それぞれの感性をもっと発信していく必要かあると思うんてす　自分の絵を完成させる手伝いをするのって、自分の絵をシミュレートするということて、その人か本来持っている個性とは別のところにいってしまう多様な感性かあってこそ今後アトラスの作品がさらに魅力的になっていくのだと思いますから、今後は個々の奮闘に期待しています。なので先の話はわかりませんが、画集の第3弾か出るとしたら、みんなかそれそれ活躍していて、結果的に、自分の画集も個人名に戻るのかむしろ理想かなと思っています。自分も頑張らないと画集も続きませんか（笑）。

悔しがる副島成記

――副島さんが現在のご自身に対して不満に思っていることや、変えていきたいと思っていることはありますか？

副島　これもユニットのこれからに関係した話になってしまいますか、変えていきたいのはスタッフとの関係みたいなところです。みんなそれぞれにやっていってほしいという思いと、自分も悔しかってはかりではなく、きちんと自立してひとりてやっていかないと……って今更何を言っているんでしょうね（笑）。

冗談ぽく話されていたので保留していたのですが、副島さん、何度も「悔しい」という言葉を口にされていますね（笑）。

副島　いや、冗談じゃないですよ。リアルですよ、本心ですよ（笑）。

スタッフの皆さんに対して、どういう状況でいちばん悔しさを感じますか？

副島　人によって違いますね。

スタッフの皆さんに対して、別個に悔しさを感じているということですか？

副島　もちろんです。織部さんは画力があってキャラクターに勢いがありますし、香林さんはファッションか好きなだけあって、衣装替えのパターン出しも多彩です　そういう絵を見ると「悔しい！」と思いますね。たた、正確には悔しいというより何だろう……ゾッとするんてすよ。この人たちかいないと、自分たけては成り立たないんじゃないかと思ってしまうんです。そっ考えると、「早くこの人たちから離れないと、ますます甘えてしまう」という思いかあります（笑）。これか立場的に並列な人たったら、たぶんライバルと認識すると思うんてすよ。こいつには負けられないから自分も勉強しようといった感しで、でも立場か縦の人たと頼っちゃうんですね。「これ、もうちょっとかっこいい衣装を着させてあげてもらえますか？」みたいな。で、キャラクターが実際にかっこいい服を着て戻ってくると、ふと我に返って、複雑な心境になります（笑）。

確かに複雑ですね。

副島　立場としては適材適所に仕事を割り振っているわけてすから当然良いことたと思うのてすか、個人としては単純に悔しかったり、負い目を感じます。むしろそれがなければいけないと思いますし。

――それは誰に対する悔しさですか？

副島　うまい人に対してではなく、自分に対しての悔しさてすね。

そういった悔しさを解消するための対策は何でしょう？

副島　それはやはり勉強ですね。香林さんに「ファッション勉強するから教えて」って言いましたもん。「そのかわり、自分か教えられることを香林さんに教えるから」って（笑）。

――おー、それはいい話ですね！　では、いま、副島さんがイラストを描く、キャラクターをデザインすることに限定して、いちばん欲しい能力は何てすか？

副島　確信ですかね。自分が描いた絵を、自分で「これで大丈夫だ」と思える確信。でも、自分の外に受け手かいる以上そんなものはないとも思うので、「これなら伝わる」と思え

る自信くらいでしょうか。あ、でも自信って知識や経験、とくに知識からくるものだと思うので、そう考えるといちばん欲しいのは"知識"かもしれません。

――副島さんでも、描いた絵を出される際に不安を感じるのですか？

副島　感じますね。「伝わるかな、響くかな」みたいに心配しながら世に出して、結果的に受け入れられて安堵するといった感じです。皆さんが好きだろうという物を普通に取り入れて描いた絵は新しいアイデアに基づいたものではないので、不安がない反面、それを評価されても「勝負して勝った」とは思えないんですよね。でも自分が思いついて、これならいけるはずだと思って出した物でヒットを稼げたら、出すときは不安でも、ヒットを打てたときはすごくうれしいんですよ。

キャラクターデザイナーとしての幸せ

――副島さんがいま目指しているものをお聞きしたいのですが、そのまえに、入社されたころの副島さんは何を目指していましたか？

副島　いまやっているようなことを目指していました。自分はつねに「自分には何かが足りない」と感じていて、現在とこれからに注力してあまり過去を振り返らないんですよ。でもよくよく思い出すと、「たくさんの方が絵を見てくれて、アニメになったりしたらいいな」という、絵を描く人なら誰もが持つような憧れを持っていたと思います。もちろんタイトルに関わったスタッフ皆の功績であり、皆で叶えたものですが、幸いにして当時目指していたことは叶っているんじゃないでしょうか。

――キャリアを積まれて入社時よりも自分や周囲が見えるようになってきた、『P4』のころに目指していたものは何ですか？

副島　入社したころと変わっていないですね。

――では、現在目指しているものは？

副島　それも変わってないです（笑）。おそらく自分は、仕事上の目標値が高くもなく低くもないと思うんですよ。すぐ近くにあって手が届きそうだったり、少しだけ先のものを目標にするタイプなのかなと。そういう目標を運良く達成できると環境がちょっと変わって、それまでより少しだけスケールの大きなことをやらなくてはいけなくなりますよね。そのつど、そこからまた少しだけ先のことを目標にするといったことをくり返しているんだと思います。守備範囲が狭いからか、少しずつ少しずつ進んでいく感じなんですよ。器が変わるとそれに合わせて形を変えるスライム的な（笑）。

――堅実タイプといった感じですか（笑）。

副島　あ、でも最近考えたことがあります。キャラクターデザイナーのいちばんの幸せって、自分がデザインしたキャラクターが独り立ちすることじゃないかと思ったんですよ。ゲームでもアニメでもずっと目にするキャラクターっているじゃないですか？　描く人や時代によって少しずつ違いこそあれ、アイコンとしてのデザインは変わらない。そういう永く愛されるキャラクターを生み出すことができたらいいですね。

――人に描き継がれるキャラクターですか？

副島　自分でデザインしたキャラクターを自分で描き続けている限りは自家発電というか、デザインだけではなく絵柄とか仕上げとかイラストレーターとしての部分も含んでの評価だと思うんです。永く愛されるキャラクターデザインがあったとして、そのキャラクターは知っていても作者は知らない。「あのキャラは元は○○って人がデザインしたらしいよ」くらいで丁度いいような気がするんです。キャラクターは認知され続けて、それを描くのは誰でもいい。それって、キャラクターデザイナーとしては本望じゃないでしょうか。将来的にはいつかそういうキャラクターを産み出せるようなデザイナーになりたいですね。

――まさに"永く"ですね。そういえば、前回の画集のインタビューでお話が出て、読者の皆様からの反応も大きかったのですが。

副島　はい。

――7年前、"近いうち"に36ページのマンガを"ひとりで"描ききりたいとおっしゃっていました。進捗状況はいかがでしょうか。

副島　えーと、マンガ制作ソフトを買ったので、コマ割り機能を使ってコマの中にちょっと絵を描いてみました。あとはプロットなんかも書いて……それですべてです（笑）。あ、あと実績としてはですね、「漫画の描き方」の本を5冊買って読みました。5冊分の知識を得てますね。みんな同じことが書いてあったんですけどね。

――ご報告ありがとうございます。画集第3弾でまた進捗を伺えることを楽しみにしております。

副島　……はい（笑）。

自分たちの仕事が主役になれるもの

――では最後になりますが、読者の皆様へメッセージをお願いします。

副島　画集は永く売られて永く読まれるものなのに、ネットと違って更新が効かないじゃないですか。だから前回の画集のインタビューを読み直して、いまの自分としては「またまた一、何を言ってるんだ」と思うこともあるんですよ。今回の画集ではそういうことがないように策を練ったのですが、いざ話してみたら無駄だったなと（笑）。なので、発言に責任は持ちますが、この本に掲載されているのは「いま現在の絵について」であり、「いま現在の自分の考え」だと受け取っていただけたらと思います。今回は約8年ぶんのイラストが掲載されているので、自分たちの8年間を振り返るいい機会になりました。前回の画集から興味を持っていただいている方にも、今回新しく興味を持っていただいた方にも、自分たちの遍歴を見ていただけるのは大変うれしく思います。あと、これは画集について改めて考えたことなんですけど……。

――何でしょう？

副島　自分たちが描いているものって、どちらかというとつねに主役ではないんですよ。"作品"のパッケージアートですとか、"イベント"の告知イラスト、"広告"のポスター、"書籍"の表紙といった感じですね。でも画集だけは自分たちの仕事が主役なので、画集を手にとってくださる方は本当にありがたいなと思います。絵しか載っていない画集をわざわざ手にしていただけるということは、イラストレーター冥利に尽きます。くり返しになってしまいますが、心の底からうれしく思います。ここまで応援してくださった皆さん、ありがとうございました。そしてこれからもよろしくお願いします。

（2018年1月24日収録）



Profile

副島成記：Shigenori Soejima

株式会社ATLUS所属
アートディレクター
キャラクターデザイナー



副島成記 & P-STUDIO アートユニット ART WORKS 2010-2017 カバー(2017年)

副島成記 & P-STUDIO アートユニット
ART WORKS 2010-2017

2018年3月30日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　林克彦

発行　株式会社Gzブレイン
〒104-8457　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア
電話　0570-000-664(ナビダイヤル)
http://gzbrain.jp/

発売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
https://www.kadokawa.co.jp/

編集長　谷塚真一
副編集長　千葉久子
編集　野口美千生

構成・執筆　尾高祐(有限会社チョップ)
装丁・本文デザイン　CARTA graphics Inc.
インタビュー撮影　中村ユタカ
協力　山田康幸
伊藤誠司
PROPS NOW TOKYO

監修・協力　株式会社アトラス

印刷　大日本印刷株式会社

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(http://gzbrain.jp/privacy.html)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

Gzブレイン カスタマーサポート
電　話：0570-000-664（土日祝日を除く12:00~17:00）
フォーム：http://gzbrain.jp/（最下段「お問い合わせ」へお進みください）
※製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。
※記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできない場合があります。
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

"PS"、"PlayStation"および"PS3"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Microsoft、Xbox、Xboxロゴ、Xbox360、Xbox360ロゴ、XboxLIVE、XboxLIVEロゴ、Kinectは
米国MicrosoftCorporationおよび/またはその関連会社の登録商標または商標です。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©2018 Gzbrain Inc.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733310-9
C0076
Printed in JAPAN

アトラスファミ通

副島成記 & P-STUDIO アートユニット ART WORKS 2010−2017 [原色コレクション]

編集　週刊ファミ通編集部

2018年3月30日　発行

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©2018 Gzbrain Inc.

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
アトラスファミ通『副島成記 & P-STUDIO アートユニット ART WORKS 2010−2017』
2018年3月30日　初版発行

発行人　浜村弘一
発行　株式会社Ｇｚブレイン
〒104-8457　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア
編集　週刊ファミ通編集部
http://gzbrain.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

Ｇｚブレイン　カスタマーサポート
[URL]http://gzbrain.jp/　（最下段「お問い合わせ」へお進みください）

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。
また、本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本作品を第三者に譲渡することはできません。
本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。

装丁・本文デザイン　CARTA graphics Inc.